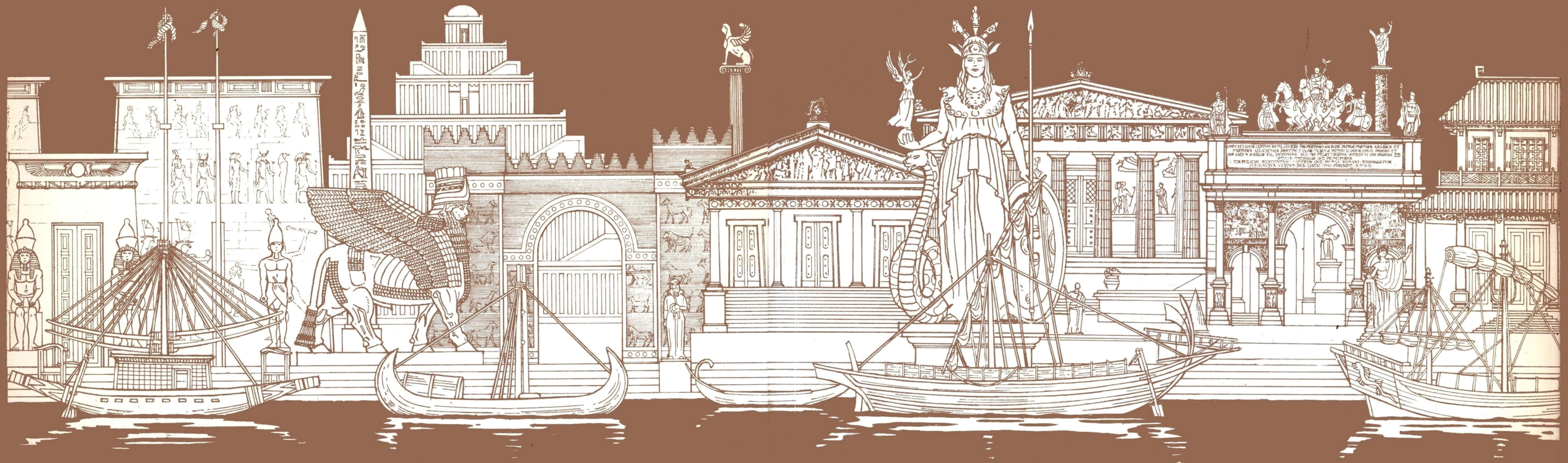
C. HERVAN Y. PLATEAU J. MARTIN

LES VOYAGES D'ALIX

LES JEUX OLYMPIQUES

casterman



LES VOYAGES D'ALIX

LES JEUX OLYMPIQUES DANS L'ANTIQUITÉ

CEDRIC HERVAN

YVES PLATEAU

JACQUES MARTIN

Textes d'Alain Hammerstein

casterman

SOMMAIRE

INTRODUCTION	P. 3
BIENVENUE À OLYMPIE	P. 4 À 11
OLYMPIE, SITE SACRÉ	P. 12 À 17
UN APRÈS-MIDI À OLYMPIE	P. 18 À 23
LE VILLAGE OLYMPIQUE	P. 24 À 29
LES CINQ JOURNÉES OLYMPIQUES	P. 30 À 35
LES DIEUX DU STADE	P. 36 À 41
LES COMBATS CORPS À CORPS ET LES COURSES DE CHEVAUX	P. 42 À 49
LE RÈGLEMENT OLYMPIQUE	P. 50
LE SERMENT OLYMPIQUE	P. 51
ÉLÉMENTS D'ARCHITECTURE	P. 52-53
COSTUMES	P. 54-55
IDENTIFICATION DES COSTUMES	P. 56

CHRONOLOGIE

Amateurs de dates précises, s'abstenir ! Jugez plutôt : les jeux auraient été institués par Héraklès, un dieu de l'Olympe, connu aussi sous le nom de Hercule, mais… qui appartient à la mythologie. Il en va de même pour Pélops, un héros légendaire, organisateur de la première course de quadrige.

Il semblerait qu'il y eut des compétitions athlétiques avant la date supposée de création des Jeux de Zeus, mieux connus sous le nom de "Jeux olympiques". On a gardé le nom du roi d'Élis, un certain Iphitos, qui aurait organisé des courses à pied, aux environs du IX^{e} siècle avant notre ère. Hélas ! Personne n'ose affirmer que cet Iphitos ait réellement existé.

La création des jeux a été située en – 776. La date de début des Jeux d'Olympie variait de fin juillet à début septembre, car il fallait que le jour central des compétitions coïncidât avec la troisième pleine lune suivant le solstice d'été (21 juin).

La période la plus brillante se situe au V^{e} siècle avant notre ère, I^{er} siècle de Périclès. Par la suite, "l'esprit olympique" n'a cessé de se dégrader, notamment avec l'introduction du professionnalisme des athlètes. La corruption, les tricheries, les scandales formaient le triste tableau des jeux, et surtout à partir de la période romaine (I^{er} siècle avant notre ère).

Les 293^{e} Jeux eurent lieu en 393. L'empereur Théodose, un bigot chrétien, édicta l'interdiction de cette "manifestation païenne" en 394.

Olympie fut pillée par le Goth Alaric, en 395. Le barbare Théodoric incendia les temples, en 426, et deux tremblements de terre (522 et 551) détruisirent ce qui restait encore débout.

Le site a été redécouvert en 1756 par l'Anglais Richard Chandler, membre de la Société des Dilettantes. Des fouilles françaises débutèrent en 1829, mais ce sont les Allemands qui menèrent des fouilles systématiques, à partir de 1875.

Il y eut d'autres jeux dans la Grèce antique : à Delphes, en l'honneur d'Apollon, à Corinthe, dédiés à Poséidon, à Némée, offerts à Zeus comme ceux d'Olympie.

Source photographique : Albert Burnet
Dessins : Cédric HERVAN-Yves PLATEAU
Textes : Alain HAMMERSTEIN
Photogravure : GRAPHO IMAGES

www.casterman.com
ISBN 2-203-32927-0

© Jacques Martin - Cédric Hervan - Yves Plateau / Casterman 2004
Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Imprimé en France par Publiphotoffset. Dépôt légal : juin 2004. D.2004/0053/132
Déposé au ministère de la Justice, Paris (loi n°49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse).

INTRODUCTION

Dans l'Antiquité, les Grecs se caractérisèrent par leur incapacité à constituer une nation unifiée. Il fallut attendre les conquêtes de Philippe II de Macédoine et de son fils Alexandre, dit le Grand, pour éradiquer des rivalités parfois millénaires entre des cités qui avaient connu, tour à tour, leur heure de gloire. Cette sorte d'état de guerre permanent nécessitait un entraînement militaire sévère, entrepris depuis la petite enfance et développé à l'adolescence. La capacité de devenir un excellent soldat valait le rite d'initiation dans l'âge adulte. À la période classique, le métier des armes s'ouvrait seulement aux citoyens libres. Les esclaves, ilotes et métèques en étaient drastiquement exclus.

À Sparte, l'entraînement revêtait des allures de dressage et il n'était pas rare de voir des jeunes gens succomber, victimes des rigueurs des épreuves imposées. Nous avons du mal à comprendre la logique de ces temps anciens : le vainqueur spartiate d'une épreuve des Jeux olympiques se voyait récompensé par le droit de… combattre en première ligne dans les futures guerres !

Nous voici donc introduits dans les épreuves physiques des jeux, organisés dans plusieurs villes. Nous avons perdu la trace des origines de ces jeux. Il semble qu'ils comportent une forte charge indo-européenne. Les funérailles de personnages importants s'accompagnaient, semble-t-il, de sacrifices humains : c'était le cas aussi bien en Grèce qu'en Étrurie, par exemple, où il faudrait rechercher les premiers combats de gladiateurs.

Les jeux seraient, en quelque sorte, une représentation symbolisée de mises à mort, dont les sources se perdent dans la nuit des temps.

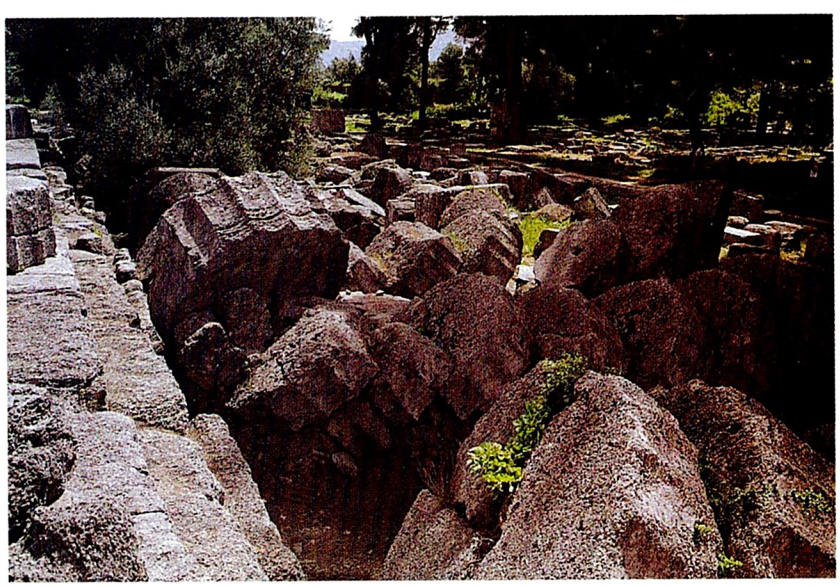
Par ailleurs, les épreuves sportives s'inscrivaient dans l'éthique des sociétés nées au nord de la Méditerranée – inutile de préciser que nous n'en saisissons plus la portée réelle. On sait que les Grecs concevaient l'harmonie comme un des piliers de la vie idéale. Développer conjointement l'éducation de l'âme et celle du corps a fait l'objet de spéculations et de vénérations par les poètes, les philosophes, les hommes politiques, les historiens. Pindare, Platon, Aristote, Périclès, Alexandre, Xénophon s'accordaient sur ce point, alors que tant de choses les séparaient.

Puisque ces affrontements pacifiques célébraient la perfection des corps et de l'esprit, il était normal de les placer sous les auspices des dieux. La philosophie grecque estimait, du reste, qu'un vainqueur aux jeux approchait de la nature divine.

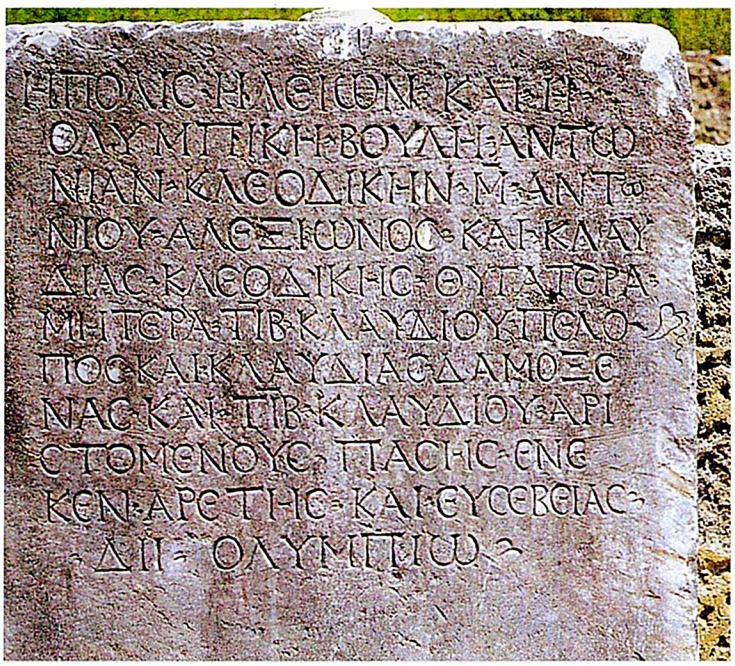
L'Antiquité connut plusieurs jeux : à Delphes, à Corinthe, à Athènes, pour ne citer que les plus connus. Mais jamais ils ne rayonnèrent dans le monde comme ceux d'Olympie. Il faut dire que les lieux avaient de quoi enflammer les imaginations : l'Olympe est la résidence des dieux !

La Rome chrétienne vint à bout des Jeux olympiques, à une époque où leur esprit s'était fortement dégradé. Le fanatisme, mais aussi des accidents naturels ravagèrent Olympie. Mais l'esprit qui avait présidé à plus de mille ans d'affrontements sportifs ne disparut jamais et traversa les siècles.

Jacques MARTIN



Du prestigieux site d'Olympie, qui vit tant de victoires mémorables, il ne reste aujourd'hui qu'un amas de ruines. De nombreuses découvertes auront encore lieu grâce au travail des archéologues.



BIENVENUE À OLYMPIE

Comme tous les athlètes participant aux Jeux d'Olympie, Alix se plie aux rites ancestraux, qui organisent le cortège solennel, en route depuis deux jours. Après une longue marche, entrecoupée de stations devant les temples et de sacrifices d'animaux, voici la découverte d'un site qui contient une des sept merveilles du monde !

Dominant l'Altis, le temple de Zeus est, en effet, considéré comme abritant une des sept merveilles du monde : la statue monumentale du premier des dieux, sculptée – construite devrait-on dire, tant elle est énorme – par Phidias, dont on visite encore l'atelier, à proximité des bains et de la piscine. Nous en parlons plus en détail à la page 12.

Mais reprenons les choses par leur début. Alix a été désigné par ses pairs pour représenter la ville de Rome aux jeux. Des spondophores, autrement dit des annonceurs de la ville d'Élis, propriétaire du site d'Olympie, ont voyagé de ville en ville, accompagnés de sonneurs de trompes, pour annoncer la date des compétitions. À l'époque de la Grèce dite classique, cette communication indiquait quand devait cesser tout combat entre les cités ; mais cette belle initiative, la "trêve olympique", disparut dès que les jeux s'ouvrirent au panhellénisme, c'est-à-dire aux villes hors de la Grèce continentale.

Dès lors que les Romains l'ont choisi comme leur aurige pour la course de chars, Alix a dû se faire accepter par les *hellanodikaï*, littéralement "les juges des Grecs", au nombre de dix (ce chiffre n'a que peu varié au cours des quelque mille ans de jeux antiques). Ces citoyens d'Élis – souvent des prêtres – sont tirés au sort et reçoivent chacun la responsabilité de l'organisation, qui d'une épreuve, qui des festivités, qui de la remise des prix, ou encore de la discipline et du service d'ordre.

L'acceptation s'est fait attendre, en raison de la distance entre Rome et l'Ouest de la Grèce, où se dresse Olympie. Alix a dû jurer de ne consacrer son temps qu'à la préparation physique et intellectuelle pendant les dix mois précédant les jeux.

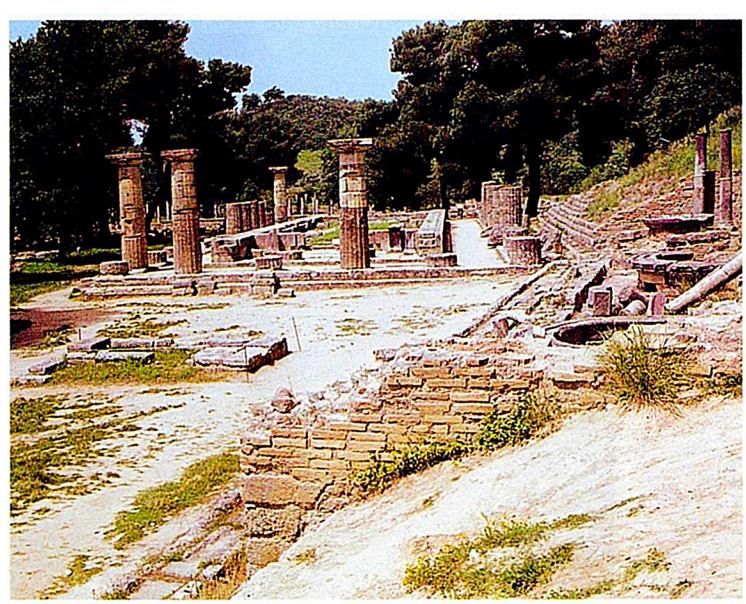
Un mois avant l'ouverture solennelle, les athlètes se sont installés à Élis, la ville au nord d'Olympie, qui a la haute main sur le site, attirant à la fois athlètes et pèlerins, dévots des multiples divinités adorées sur place.

Les *hellanodikaï* ont assisté à tous les entraînements dans l'un des trois gymnases d'Élis. Alix a pu parfaire sa technique de dressage des chevaux et sa maîtrise de leur conduite sur l'agora. Habituellement place du marché, l'agora a été transformée en piste pour les cochers et leurs équipages. Les juges vérifient si les compétiteurs affichent une forme physique maximale, disqualifiant sans pitié ceux qui n'auraient pas appliqué le conseil de Philostrate (II^{e} siècle avant notre ère) : "Si tu as travaillé suffisamment afin de te rendre digne d'aller à Olympie, si tu n'as pas été fainéant, si tu t'es soumis à la discipline, va en confiance ; mais ceux qui n'ont pas adopté ce style de vie, qu'ils aillent où ils veulent !"

Le voyage d'Élis à Olympie

Ce mois n'a pas été de tout repos. Soumis à un régime alimentaire strict (légumes, fruits, fromages et, de temps en temps, un infâme brouet à vous dégoûter de manger !), les athlètes ont dû s'astreindre à un entraînement épuisant, surveillé par les juges. Des résultats obtenus dépendront la place occupée par le participant, la qualité des chevaux qui lui seront confiés, la faculté ou non d'effectuer des sacrifices publics.

Alix s'en est sorti à son honneur. Et enfin, voici le grand moment ! Nous sommes au début de l'*hecatombeon*, équivalent de notre mois de juillet. D'autres années, les jeux débutaient au



boedromion (septembre), car une olympiade durait 99 mois, c'est-à-dire, à peu près quatre de nos années, en sachant que les mois grecs n'avaient pas la même longueur fixe que ceux de notre calendrier julien.

Deux jours avant le début des joutes, athlètes, juges, prêtres, sénateurs, ambassadeurs des cités participantes, peuple d'Élis ont formé un cortège avant de quitter la ville. Ils vont parcourir les 85 kilomètres qui séparent la cité du sanctuaire de Zeus, à Olympie.

En tête viennent les *hellanodikaï*, habillés de l'himation, longue robe rouge, couleur royale, en souvenir d'Iphitos, roi d'Élide qui, en – 884, assura seul l'organisation des jeux.
Les juges sont suivis par les sénateurs de la ville d'Élis. Ensuite viennent les athlètes. C'est un mélange d'éphèbes, d'hommes jeunes et vigoureux, d'entraîneurs, d'aides, de conducteurs de carrioles, de responsables des chevaux.

Ils empruntent la Voie sacrée, qui longe la côte, d'Élis à Olympie. En chemin, ils s'arrêtent pour sacrifier un sanglier à la fontaine de Piera et effectuer quelques rites de purification. Ils passent la nuit dans la petite ville de Letrinoï, avant de parcourir, dès la fine pointe du jour, la vallée de la rivière Alphée qui les mènera vers le Prytanéion (le "prytanée"), véritable centre administratif des jeux, construit en – 470. Pausanias (II^{e} siècle de notre ère) prétend qu'en ce lieu se tenaient les banquets d'après victoire. Mais il semble surtout que c'est là que les prêtres entretenaient la flamme sacrée dédiée à la déesse Hestia. Elle brûlait nuit et jour, et à l'inauguration des jeux, on y alimentait des torches afin d'allumer tous les feux autour des nombreux autels, disséminés autour des temples, aux abords du stade et ailleurs.

La cérémonie d'ouverture

Le cortège a laissé à sa gauche le mont Chronios qui accueille une partie du public, disposant ainsi d'une vue imprenable sur le stadion où auront lieu les courses à pied. Les spectateurs resteront là pendant cinq jours et cinq nuits, dormant à la belle étoile, chacun prêt à défendre chèrement son mètre carré de sol !

Olympie abrite en permanence des marchands et des artisans qui préparent des repas, vendent des nattes, sculptent des statuettes ex-voto à déposer par les pèlerins au pied des autels des dieux et déesses invoqués. Cela forme une faune dans laquelle se glissent des personnages interlopes : tire-laine, prostituées, entremetteurs, escrocs de tout poil, astrologues et guérisseurs bidon…

En ce premier jour des jeux, ils sont tenus à l'écart. Une fois dépassé le prytanée, la procession est précédée par les spondophores et les sonneurs de trompes. Suivent les *hellanodikaï* s'appuyant sur des cannes surmontées d'une pomme de pin, les prêtres, les sénateurs d'Élis et les théories, c'est-à-dire, les groupes de représentants des villes participantes, les athlètes, les chevaux et, enfin, les chars.

On pénètre dans l'enceinte de l'Altis (le "bois sacré"), haut lieu du culte à Zeus et Héra. Arrêt devant le grand autel de Zeus, qui fait face, à droite, au temple d'Héra, et au curieux édicule pentagonal du Pélopion, à gauche. C'est là que les prêtres allument la "flamme olympique" avec les torches apportées du prytanée. Commence ensuite l'hécatombe, c'est-à-dire le sacrifice de cent bœufs. Les pattes des animaux seront brûlées sur le tas de cendres de sacrifices précédents : les prêtres affirment que la fumée du bûcher suffit à contenter les dieux ! Les "beaux morceaux" reviendront à ces mêmes prêtres ou seront vendus pour l'organisation de banquets. La soirée se passe en libations et réunions diverses.

Le serment des athlètes

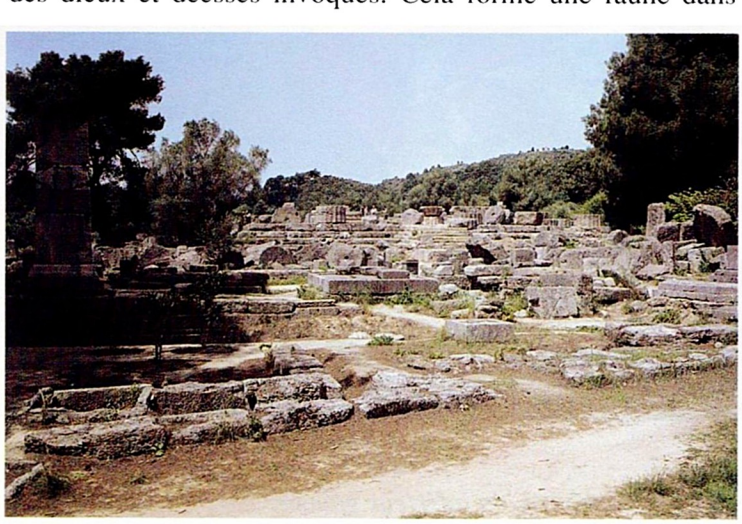
Au matin du premier jour, les juges et les athlètes se rendent au Bouleutérion, au sud de l'enceinte de l'Altis. C'est la "Maison du Conseil", là où se réunissaient vraisemblablement les organisateurs des jeux. On suppose que deux salles rondes contenaient les archives, aujourd'hui perdues, de toutes les compétitions disputées à Olympie. En réalité, le Bouleutérion est un ensemble de bâtisses, dont la plus ancienne date des environs de – 550. Deux ailes (celle du nord est la plus récente) flanquent une colonnade qui met en valeur l'autel de Zeus Horkios (littéralement : Zeus serment).

Les athlètes y prêtent le serment dit olympique, que les Grecs appelaient le "serment à Zeus".

Chacun, vêtu d'une robe blanche, répète à son tour la formule suivante, la main droite sur l'autel, où vient d'être sacrifié un sanglier :

"Je jure d'être loyal, d'affronter mes adversaires en homme libre pour l'honneur de mon nom, de ma famille et de ma cité, et de craindre le courroux des dieux si j'en viens à me parjurer." Ensuite, on lit solennellement le règlement des jeux (voir en page 50) ; toute transgression sera punie sans appel.

Les *hellanodikaï* jurent de rester impartiaux et de punir les tricheurs. Incroyable mais vrai : l'Histoire n'a gardé le souvenir d'aucun juge qui aurait manqué à ce serment !



Page 4, en haut :
Stèle dite de la Victoire, à l'entrée du site.
Page 4, en bas :
Ruines du temple d'Héra.
Ci-contre :
Vestiges du temple de Zeus.

Vue d'ensemble du site d'Olympie, à l'époque romaine.
Les Romains ont ajouté, entre autres, la piscine et l'hostellerie que l'on voit dans le coin inférieur gauche.

Au premier plan, l'hippodrome.

En haut, à droite, le stade où se déroulaient les courses à pied, les épreuves de saut et de lancer.

Positionnement (en haut) et plan en coupe du temple de Zeus (en bas), contenant la statue en or et ivoire, considérée comme l'une des sept merveilles du monde antique.

OLYMPIE, SITE SACRÉ

Pendant l'olympiade, qui durait quatre ans, le site d'Olympie était d'abord un lieu sacré, habité par les dieux. Très tôt, ce fut le but de pèlerinages, initiés dans la Grèce entière. La présence de temples prestigieux, dont celui de Zeus, rappelle à ceux qui l'oublieraient que les Jeux olympiques sont aussi une célébration du divin.

Très vite, Alix et Enak ont été frappés par le nombre incalculable de statues qui parsèment le site d'Olympie. Ce sont des représentations de dieux et de vainqueurs de compétitions passées. Les sacrifices ne manquent pas, lorsque ces bronzes et ces pierres se dressent près d'un autel. Tout au long de l'année, de nouvelles stèles viennent enrichir – et encombrer – l'Altis et ses abords. Imaginerait-on que moins de quatre cents ans après le passage d'Alix, plus aucune de ces statues ne subsistera, les unes emportées par des fonctionnaires romains, les autres volées par des amateurs ou des envahisseurs barbares, quand elles n'avaient pas été détruites sur place par des fanatiques chrétiens ?

Mais, à tout seigneur, tout honneur : rendons-nous au monument le plus imposant.

Le temple de Zeus

Commencé en – 470 et terminé en – 456, ce monument dut sa construction au pillage par les habitants d'Élis de toutes les petites localités qui avaient occupé Olympie avant eux. Ces premiers occupants marquaient une préférence pour Héra, dont le temple occupait l'autre extrémité de l'Altis.

L'architecte fut un certain Libon, originaire d'Élis. Sur 64 mètres de long, le temple ne comptait pas moins de 34 colonnes surmontées de moulures peintes en rouge, bleu et or. Le toit était recouvert de tuiles en marbre pentélique extraites tout exprès dans les carrières athéniennes. En cas d'intempéries, l'eau s'écoulait par cent gargouilles à gueule de lion, sculptées elles aussi dans le marbre.

Le fronton oriental, surmontant l'entrée du temple, représentait Zeus assistant aux préparatifs de la course de chars entre Pélops et Oinomaos. À l'arrière du bâtiment, vers l'ouest, un second fronton arborait une bataille entre deux tribus mythiques, les Lapides et les Centaures. Douze panneaux représentant les travaux d'Héraklès, fondateur supposé des jeux, fermaient les espaces entre les porches d'accès au temple.

La statue de Zeus et l'atelier de Phidias

Laissons parler Pausanias, auteur et voyageur latin du II^e^ siècle de notre ère, nous décrivant la statue de Zeus, haute de treize mètres : "Le dieu est assis sur un trône. Il est fait d'or et d'ivoire ; sur sa tête, une couronne d'olivier de couleur verte. Dans sa main droite il porte une statue de la Victoire, elle aussi d'or et d'ivoire (…). De sa main gauche il tient un sceptre composé de métaux précieux adroitement entremêlés. L'oiseau perché sur le sceptre est un aigle. Les sandales du dieu sont en or, de même que son habit, décoré d'animaux et de fleurs. Le trône est doré, serti de pierres précieuses, d'ivoire et d'ébène ; en outre, il est peint et on y a sculpté toutes sortes de personnages. Toutes les descriptions de la hauteur et des proportions de ce chef-d'œuvre ne peuvent rendre l'impression que l'on ressent devant lui."

Les mauvais plaisants dénichèrent le seul défaut de la statue :

Ci-dessus :
Une des nombreuses mosaïques ornant le sol des temples et immeubles publics.
Ci-contre :
L'atelier de Phidias, où fut imaginée et construite la statue monumentale de Zeus, considérée comme l'une des sept merveilles du monde antique.
Page 13 :
Plan du site d'Olympie.

ils prétendaient que si le dieu se mettait debout, sa tête passerait au travers du plafond de son temple !

Phidias, qui avait déjà sculpté la statue d'Athéna pour les Athéniens, conçut, construisit et assembla, vers – 430, la statue de Zeus dans son atelier bâti au pied de l'Altis. Les proportions de cette pièce de travail reproduisent celles du temple. Des fouilles récentes mirent au jour des fragments de moules pour l'or des drapés, d'infimes parcelles d'or, d'ivoire et de verres de couleur, ainsi que des pierres semi-précieuses. Plus émouvante : une coupelle portant l'inscription "J'appartiens à Phidias", attestant bien le séjour du grand artiste à Olympie.

En réalité, la statue était creuse. Un échafaudage interne en bois supportait l'assemblage chryséléphantin (or, *chrusos*, et ivoire, *elephantos*). On dit qu'à l'époque du déclin du site olympique, ce réseau de tenons était la proie des rats et des souris.

Car la fin est triste. Dans les dernières années du quatrième siècle de notre ère, la statue subit plusieurs pillages, puis les parties restantes démontées et emmenées à Constantinople échappèrent à l'incendie qui ravagea le temple, quelque trente ans plus tard. C'est pourtant un gigantesque brasier, en 462, dans le centre de Constantinople, qui eut raison des restes de l'admirable œuvre d'art.

Quant à l'atelier de Phidias, les bigots chrétiens le transformèrent en église, au cinquième siècle.

La statue de la Victoire

Face au temple de Zeus, elle semblait atterrir au sommet du pilier de neuf mètres de haut qui la soutenait et que l'on voit encore aujourd'hui. Cette Victoire était peinte : robe rouge ; cheveux noirs ceints d'un ruban d'or. Son auteur est Paionios de Mende, responsable aussi des *akroteria* du temple de Zeus, les sculptures placées à chaque extrémité du faîte du toit.

Cette Victoire rappelle une bataille de la guerre du Péloponnèse, remportée par Athènes et les Messéniens sur Sparte, en 420 avant notre ère.

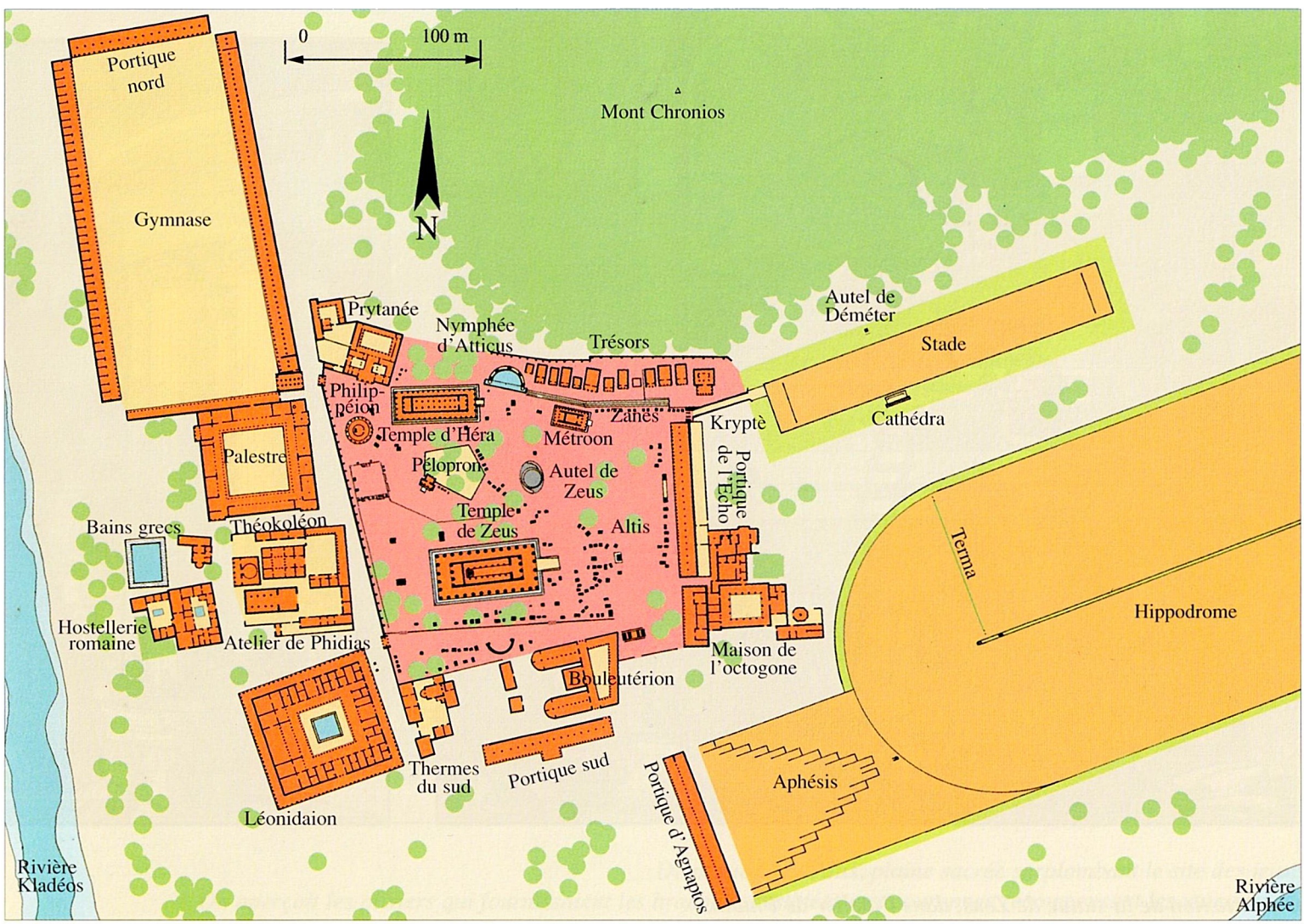
Le temple d'Héra

Sans doute la plus ancienne construction du site, mis à part quelques témoignages préhistoriques retrouvés au pied de l'autel d'Héra par des archéologues modernes.

On estime que le temple fut construit vers – 600 par les peuples qui précédèrent les habitants d'Élis. Ils adoraient Héra, de préférence à Zeus. Afin de ne pas trop les humilier, les Éléens juxtaposèrent deux statues, l'une de Zeus, nouveau maître des lieux, et une d'Héra.

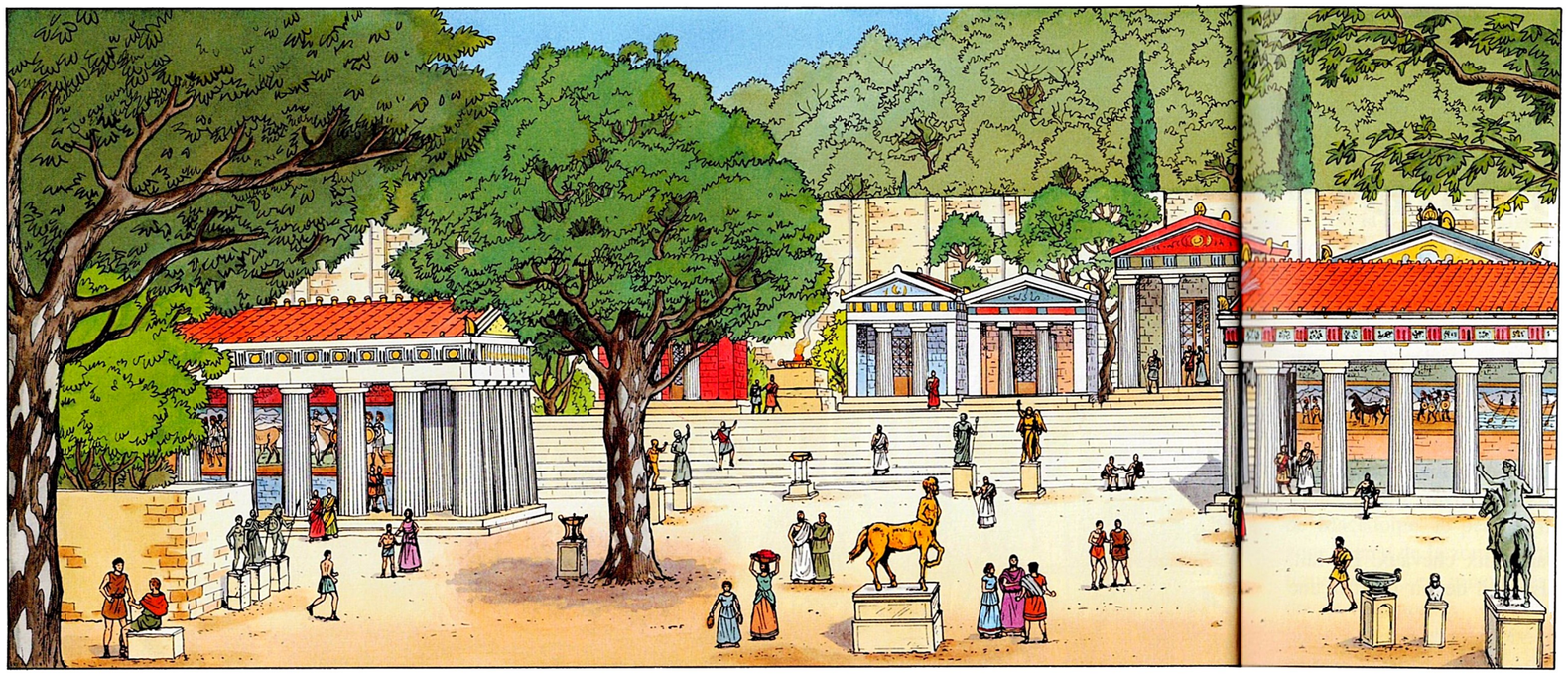
Le trait le plus caractéristique de ce bâtiment est la parfaite irrégularité des colonnes : pas une seule ne ressemble à une autre, tantôt par le diamètre, tantôt par le style, tantôt par la pierre utilisée. Au départ ces colonnes étaient en bois et elles furent remplacées une à une, à mesure que s'accumulaient les contributions des fidèles pour couvrir les frais des travaux…

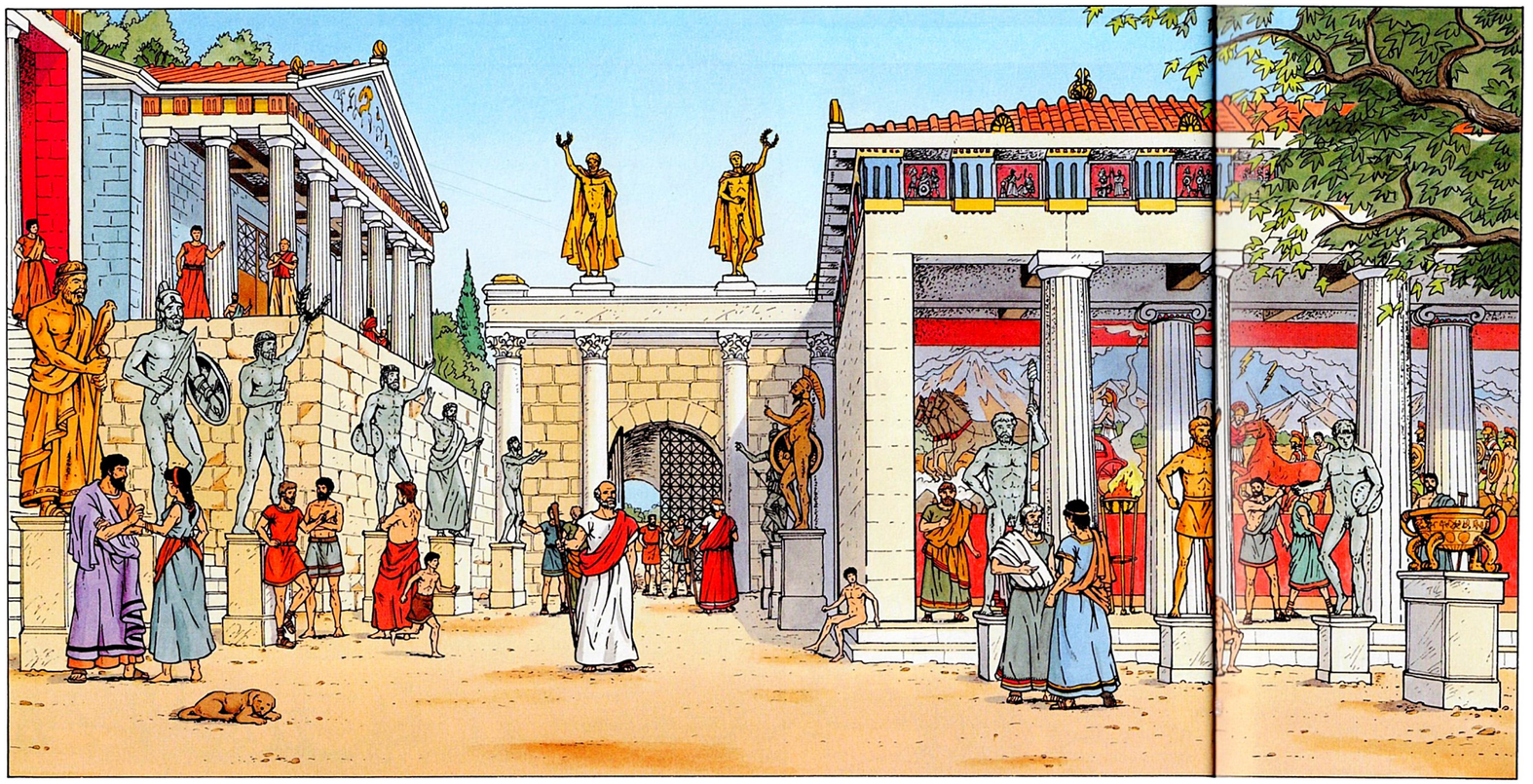
Quant au corps même du temple, il fut d'abord en briques et le toit en terre cuite, avant d'être, eux aussi, reconstruits progressivement en pierre.



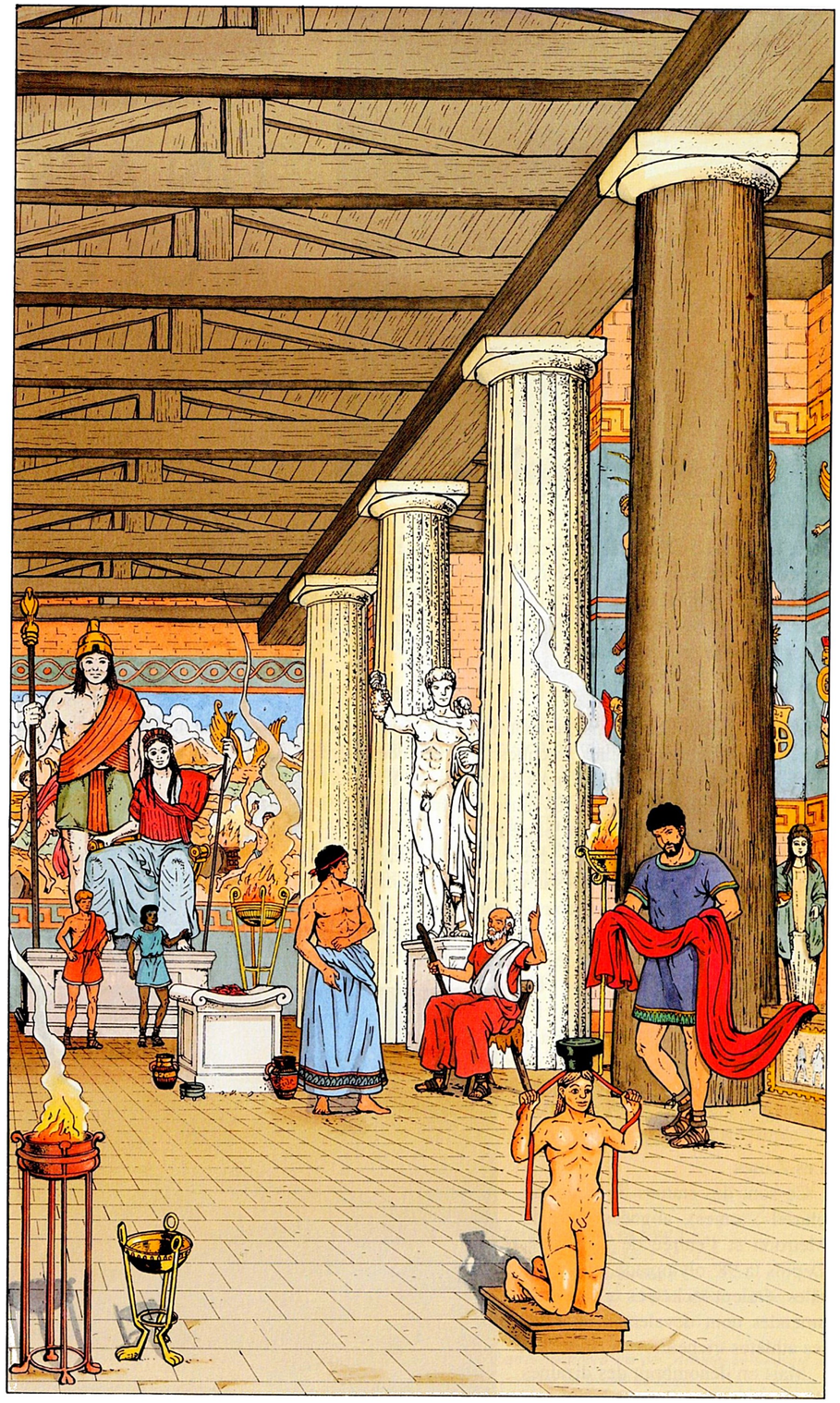
Construction de la statue de Zeus, dans l'atelier de Phidias.

Deux vues de l'Altis, plaine sacrée surplombant le site des jeux. On aperçoit les oliviers qui fournissaient les branches destinées aux couronnes récompensant les vainqueurs.





En haut, les Trésors, petits temples offerts par les villes participantes.
En bas, l'entrée de la kryptè, tunnel reliant l'Altis au stade.



Vue intérieure du temple d'Héra, déesse qui domina Olympie, avant que Zeus ne s'y impose.

UN APRÈS-MIDI À OLYMPIE

L'après-midi du premier jour des jeux, des guides louaient leurs services pour mener les voyageurs d'un bout à l'autre des sites d'Olympie. Suivons un de ces groupes et découvrons les curiosités de l'Altis et de ses environs !

L'olivier sacré

Presque caché à l'arrière sud-ouest du temple de Zeus, l'arbre fait l'objet d'un respect absolu de la part des visiteurs : on le dit planté par Héraklès lui-même, fondateur mythique des jeux. Ce sont ses feuilles qui fournissent les couronnes d'olivier attribuées aux vainqueurs.

Les trésors

Alignés au nord de l'Altis, ce sont onze temples en miniature, offerts par des colonies grecques, bien décidées à étaler leurs richesses aux yeux des Grecs continentaux. Il y avait là des dédicaces de Syracuse, de Byzance, d'Afrique du Nord et d'autres établissements grecs d'outre-mer.

On y déposait des objets de valeur et de l'argent. Avec le temps, il arriva que ces temples devinssent de véritables banques. Mais le vrai trésor se trouvait dans la ville d'Élis, qui conservait jalousement les présents offerts par les villes participantes aux jeux, les offrandes de gagnants, les largesses de souverains, notamment les empereurs romains. Ce qui explique pourquoi Élis, pourtant alliée de Sparte, fut pillée à plusieurs reprises… et disparut de la carte.

Les Zanes

Ce sont des statues de Zeus (au pluriel : zanes), alignées entre le Métroon et l'entrée de la *Kryptè*. Depuis la 98e olympiade, en – 388, elles étaient achetées grâce aux amendes dont devaient s'acquitter les athlètes tricheurs.

Mais on dénombrait des dizaines d'autres statues. Les Romains en ajoutèrent généreusement. Néron y laissa la sienne, après avoir remporté la course de chars tirés par… dix chevaux. En fait, chaque visiteur de marque se faisait un devoir d'offrir une statue à son effigie.

La Kryptè

C'est un couloir souterrain, long de trente-deux mètres, voûté, ce qui en fait la plus vieille construction de ce genre en Grèce. Accessible seulement aux juges et aux athlètes, qui passaient de l'Altis au stade, une grille de bronze en défendait l'accès aux importuns. Il était tellement bien dissimulé que, nous dit Pausanias, les "athlètes semblaient sortir de nulle part lorsque les juges les appelaient pour prendre part aux compétitions".

On ne pourra s'empêcher de voir dans cette *Kryptè* le goût des Grecs pour les symboles : le participant quitte la terre des dieux (l'Altis) pour rentrer sous terre (les enfers) et reparaître à la lumière, où l'effort physique surmonté fera de lui un homme accompli. Plus prosaïquement, la dénivellation entre

l'Altis et le stade rendait ce tunnel indispensable. On y a retrouvé des graffiti laissés par des athlètes attendant leur tour : ce sont des invocations aux dieux écrites à la hâte par des hommes qui n'étaient peut-être pas aussi sûrs d'eux-mêmes qu'ils voulaient bien le paraître.

Le Cathédra

C'est la tribune des juges, située aux deux-tiers du versant sud du stadion. Elle faisait face à l'autel de Déméter, construit sur le versant nord, au pied du mont Chronios, où s'agglutinaient les spectateurs.

Dix chaises étaient disposées l'une à côté de l'autre et l'on accédait à la tribune par une ouverture centrale dans le parapet qui la bordait. Certains pensent que les vainqueurs recevaient leur récompense dans cet enclos, mais rien n'est moins sûr.

Le portique de l'écho

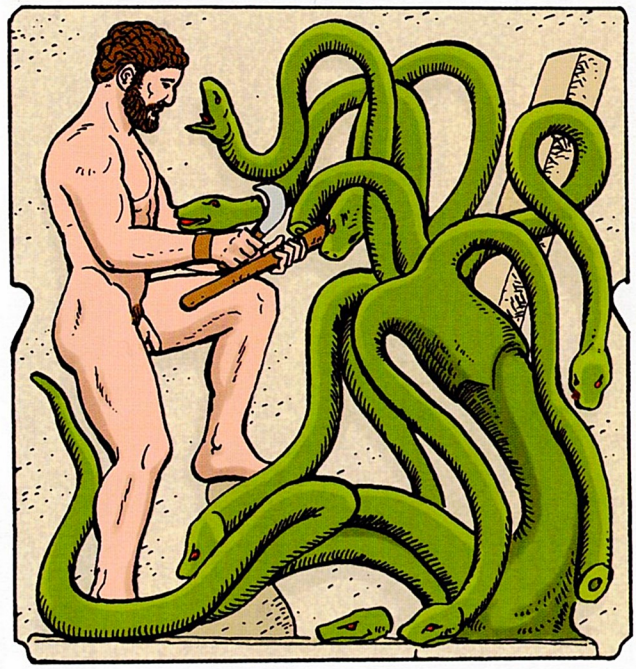
On croit que son commanditaire n'était autre que Philippe II de Macédoine, le père d'Alexandre le Grand. Il séparait la zone sacrée de la zone sportive. On l'appelait parfois "le portique peint", en raison des dessins qui l'ornaient. Mais il devait son nom à son écho qui pouvait amplifier la voix jusqu'à sept fois. C'est évidemment là que se déroulaient les compétitions de sonneurs de trompe !

Le Léonidaion

L'hôtel cinq étoiles réservé aux visiteurs de marque. Construit au IV^e^ siècle avant notre ère, il était l'œuvre d'un certain Léonidas de Naxos, qui lui légua son nom. Il comptait des chambres, des appartements et une pièce d'eau centrale. Les Romains le transformèrent de fond en comble, avant de lui ajouter, au nord, une hostellerie, destinée à un public moins fortuné.

Le Philippéion

Philippe II de Macédoine remporta une course de chars à Olympie. En souvenir de cette victoire, et d'autres, gagnées sur des champs de bataille, il fit bâtir cet édicule rond, orné de



statues en or et ivoire des membres de la famille royale macédonienne. Tout un programme : l'or et l'ivoire étaient normalement réservés aux statues des dieux. Et pour que personne ne s'y trompe, le Philippéion se dresse sur l'Altis qu'on agrandit pour l'occasion.

Le Théokoléon

Longtemps identifié comme le lieu de rencontre et de résidence des prêtres présents en permanence à Olympie, les spécialistes croient plutôt que ce bâtiment de la fin du V^e^ siècle avant notre ère servait de dortoir et de dépôt pour les artisans, et notamment les aides de Phidias, dont l'atelier se trouve à côté du Théokoléon. D'après Pausanias, les prêtres logeaient dans un immeuble (disparu) proche du prytanée.

Le Métroon

Nous terminons notre visite en remontant sur l'Altis pour y découvrir le troisième grand temple, celui de Méter (aussi appelée Rhéa), la mère de Zeus. Sa façade principale était orientée à l'ouest, alors que la plupart des temples grecs regardent l'est. Sans doute fallait-il que Rhéa fît face à son autel, construit longtemps avant le temple ?

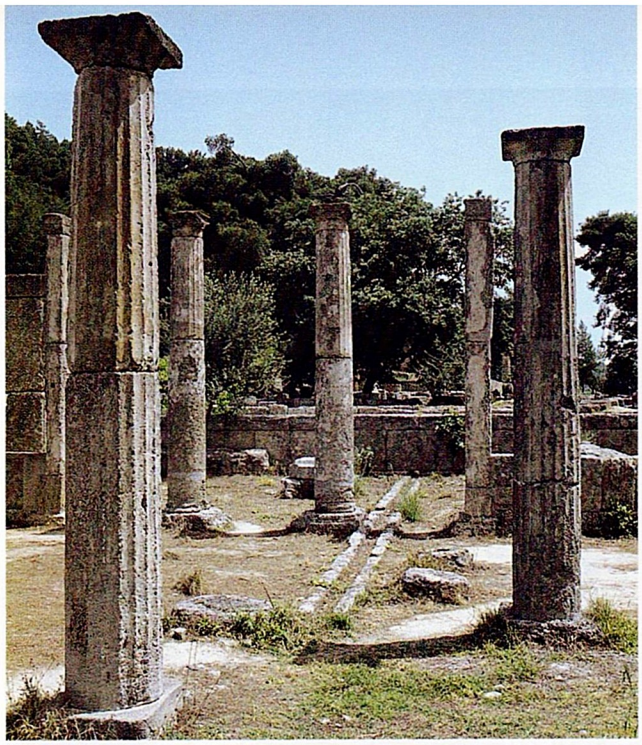
Page précédente, en haut :
Vue de l'Altis, site sacré des jeux.
Page précédente, en bas :
Les Trésors, petits temples offerts par les cités participantes.
Ci-dessus :
Représentation d'une des Métopes se trouvant à l'intérieur du temple de Zeus.
Ci-contre :
Le Philippéion, seul temple rond bâti par Philippe II de Macédoine, père d'Alexandre le Grand.

Vue intérieure et plan du temple de Zeus.

Haute de quelque 13 mètres, la statue de Zeus.
Les adorateurs avaient accès au couloir supérieur afin de pouvoir admirer le visage du dieu de plus près.

Les vainqueurs et les visiteurs de prestige offraient des statues de Zeus, appelées Zanes et alignées depuis l'Altis jusqu'à l'entrée de la Kryptè.

Le Philippéion était dédié à Philippe II de Macédoine et à la famille de ce souverain, père d'Alexandre le Grand.



LE VILLAGE OLYMPIQUE

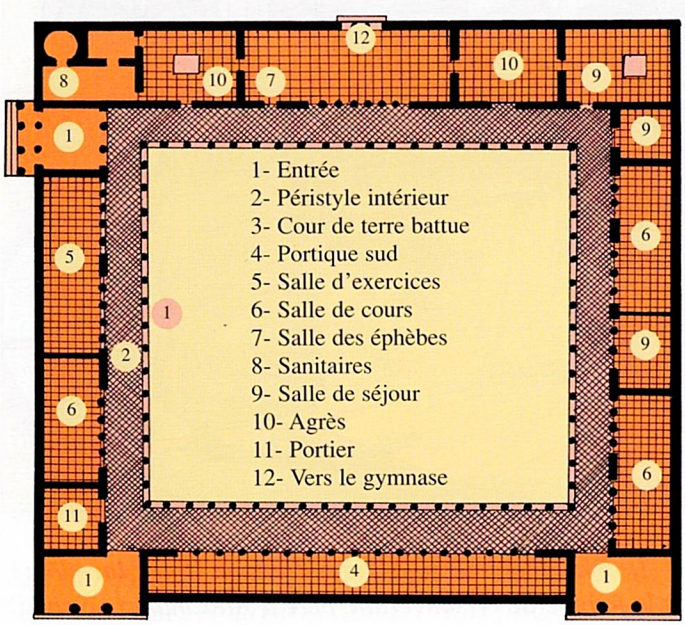
Le site d'Olympie était tout entier dévolu aux athlètes et aux dieux. Si certains bâtiments présentaient un caractère utile (hostelleries, bains…), pénétrons d'abord dans ceux qui servaient à l'entraînement, au logement et au bien-être des compétiteurs.

La palestre

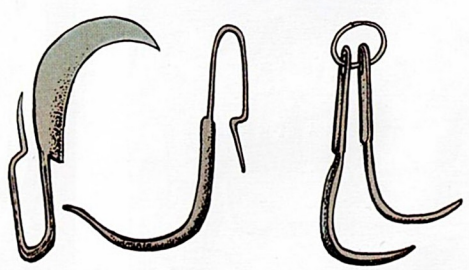
Très répandue dans les grandes villes grecques, la palestre portait souvent le nom de son propriétaire, car il s'agissait d'un lieu privé : seuls y avaient accès les fils de familles fortunées. Athènes a retenu des intitulés de palestre, qui n'avaient rien à voir avec le patronyme du maître des lieux : l'Académie, par exemple, où enseigna Platon, tandis qu'Aristote professait au Lycée. Avec de tels professeurs, on comprend déjà que la palestre ne servait pas seulement à l'éducation sportive.

La palestre d'Olympie a été bâtie vers la fin du IV[e] siècle avant notre ère sur le modèle que présentait ce genre de construction dans le monde panhellénique. Elle jouxtait le gymnase, construit plus tard, vers – 180.

De forme carrée, le bâtiment s'agence autour de la cour centrale en terre battue, destinée aux entraînements et exercices physiques qui rassemblent les champions sans distinction de leurs spécialités. C'est là que se pratique l'échauffement, avant de passer dans l'une des dix-neuf salles spécialisées, ouvrant sur le péristyle quadrangulaire, soutenu par des colonnades ioniennes.



Dans le *korykeion* s'affrontent les pugilistes et les pancratistes ; les lutteurs se réunissent au *konisteron*, dont le sol recouvert de sable fin convient mieux aux chutes ; la boxe se pratique au *sphaïristerion*. On compte aussi des salles communes, telles que l'*ephebeion*, à la fois salle d'accueil et de repos, qui donnait accès au gymnase ; le *pyriaterion*, sauna alimenté par de grands baquets d'eau bouillante apportés par des esclaves ; l'*aleipterion*, domaine des masseurs, qui accueillent les athlètes après l'effort, les débarrassant du sable qui colle à leur peau huilée. Ils ôtent cette couche protectrice à l'aide de strigiles, sortes de serpes de métal largement évasées se terminant parfois par une poignée en bois.



Il y a aussi une salle aux agrès, où l'on parfait la musculation spécifique. Même si un athlète doit, en théorie, pouvoir affronter toutes les spécialités, il veut surtout progresser dans la discipline où il espère briller le plus et remporter la palme : course, lancer ou lutte.

Un peu plus loin, une salle de cours, puis une salle de repos, près des sanitaires. Une salle très remarquable, le *keroma*, possède un sol boueux, mélange de terre et d'huile dont s'enduisent les lutteurs et les pancratistes.

Tout au long du péristyle sont disposées des réserves de sable fin, notamment pour les lutteurs et les sauteurs en longueur – on appelle ces récipients des *skammaï*. Voici les vasques d'eau autour desquelles se retrouvent indifféremment les lutteurs et les coureurs, avant et après les exercices.

Le gymnase

Il fut construit au II[e] siècle avant notre ère, donc plus tard que la palestre. Se dressant au nord de cette dernière, il communiquait avec elle. Le gymnase se présente comme un grand rectangle, dont les longs côtés font 192 mètres et 28 centimètres. Une précision qui permet d'établir qu'à l'abri des colonnades (doriques et ioniennes) et par mauvais temps, les coureurs pouvaient s'y entraîner au stadion, la course d'une longueur de 192 mètres 25 centimètres, sur un sol de terre battue. L'espace central à l'air libre était suffisamment vaste pour le lancement du disque et du javelot, tout en permettant aux coureurs d'échauffer leurs muscles par des mouvements gymniques et des trottinements.

Vers le milieu du siècle de sa construction, le gymnase se vit doté d'un majestueux portique à trois arches, à l'angle nord-est. De l'Altis, les visiteurs ne pouvaient qu'être impressionnés par cette vision.

Grand voyageur et auteur d'une monumentale *Description de la Grèce*, Pausanias visita Olympie au II[e] siècle de notre ère. Il nous apprend que les athlètes "logeaient dans leurs quartiers, situés dans l'aile est du gymnase".

En 522 et 551, alors que les Jeux olympiques n'étaient plus qu'un souvenir, de violentes secousses telluriques ravagèrent la région. Au Moyen Âge, la rivière Kladéos sortit de son lit et inonda la moitié du gymnase. Cet événement, ajouté à l'absence d'entretien des lieux, suffit à faire disparaître l'endroit où se dépensa tant d'énergie humaine.

Peu avant la Seconde Guerre mondiale, des fouilles situèrent l'emplacement du portique nord, mais la construction d'une route d'accès au site a marqué un temps d'arrêt dans la mise au jour d'autres vestiges.

Les bains et la piscine

Ils font partie des plus anciennes constructions du site d'Olympie : on les voit cités dès le V[e] siècle avant notre ère. Cela montre l'importance accordée aux ablutions d'avant et d'après l'effort. Par la même occasion, comment ne pas y voir un sens religieux et symbolique ? En se lavant, on supprime toute la gangue qui entoure l'être humain, empêché d'atteindre à la perfection par sa nature inaccomplie.

On n'en voudrait pour preuve que la forte opposition de certains puristes à la construction des bains. Jusqu'alors, les athlètes se lavaient à l'eau froide, puisée au fond de puits ou dans la rivière Kladéos, toute proche.

Les premiers bains furent installés dans ce qui devint le Héroon, un temple dédié à un héros inconnu. Les installations balnéaires suivantes permirent d'ajouter une chaufferie, qui non seulement fournissait l'eau chaude, mais alimentait le premier bain de vapeur connu en Grèce. C'est contre cet "intolérable ramollissement des mœurs" (Platon) que s'insurgèrent les puristes, attachés aux traditions frugales d'autrefois !

Autre attraction unique à l'époque classique, la piscine à ciel ouvert. Elle mesurait 24 mètres de long sur 16 mètres de large, pour une profondeur de 1,60 mètre. Elle a sans doute été construite au cinquième siècle avant notre ère.

Plus tard, à l'époque de l'occupation romaine, on vit s'élever une hostellerie, au sud de la piscine. À cette époque, les Jeux olympiques étaient devenus un événement mondain et les visiteurs ne venaient pas tant pour assister aux compétitions que pour profiter des plaisirs et débauches qui accompagnèrent la professionnalisation des jeux.

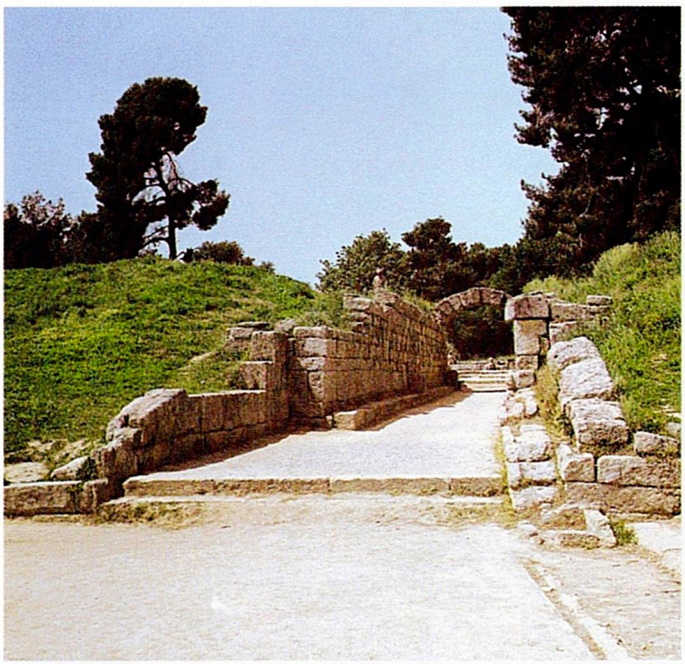
L'ensemble était protégé de la rivière par une longue enceinte qui courait du nord du gymnase jusqu'au sud du Léonidaion. Au VI[e] siècle de notre ère, cette défense céda à la suite de deux tremblements de terre, qui modifièrent le cours de la rivière Kladéos, inondant ainsi les parties basses du site d'Olympie.

Signalons enfin des thermes romains, donc plus tardifs, s'élevant au sud de l'Altis.

Page 24 et page 25, en haut :
État actuel de la Palestre, et le plan de sa reconstitution.
Page 24, au centre :
Les strigiles, ustensiles servant à racler la peau.
Ci-contre :
Les bains romains sont une addition tardive au site original grec.

Vue aérienne sur le gymnase, où avaient lieu les différents combats : pugilat, lutte, boxe.

Deux évocations de l'entraînement des athlètes dans le gymnase.



LES CINQ JOURNÉES OLYMPIQUES

Un jour pour les premières éditions, puis deux, trois, quatre, parfois sept : les jeux classiques se déroulaient sur cinq jours. Suivons Alix tout au long des épreuves.

Premier jour

Nous l'avons vu (voir chapitre "Bienvenue à Olympie"), le matin est consacré aux serments des athlètes et des juges. Pendant ce temps, les sonneurs de trompes s'affrontent en une joute tonitruante et les hérauts donnent de la voix dans une compétition parallèle. Cela se passe au portique de l'écho, non loin de l'entrée du stadion.

Les compétitions pour jeunes garçons sont ouvertes : course, lutte et boxe. Celles-ci, réservées autrefois aux jeunes adultes, ont été ajoutées au programme depuis la 37e Olympiade, inaugurée en – 632.

Pendant les interruptions, le public participe à des prières et des sacrifices sur l'Altis, encombré d'oracles que l'on consulte abondamment.

L'après-midi les philosophes rivalisent d'éloquence pour emporter la palme du meilleur rhéteur. Les poètes et les chroniqueurs font de même : nous ne garantissons pas la vérité historique exposée par les chroniqueurs, portés par l'enthousiasme de leur public, amateur d'anecdotes piquantes… Des guides mènent des groupes de touristes avant la lettre et leur font découvrir les secrets de l'Altis.

Deuxième jour

Le matin, grand jour pour Alix : les auriges et leur équipage sont invités à défiler dans l'hippodrome, avant de se mesurer devant des spectateurs d'autant plus déchaînés que la plupart d'entre eux ont parié des sommes parfois phénoménales sur leur champion.

Situé au sud-est d'Olympie, près de la rivière Alphée, l'hippodrome est accessible par le portique d'Agnaptos, ainsi appelé parce que son constructeur portait ce nom. Il fut vraisemblablement construit après le portique de l'écho, qui date de la moitié du IVe siècle avant notre ère.

Le portique d'Agnaptos a disparu sans laisser de trace, après les inondations du IVe siècle de notre ère. Pausanias en parle, au IIe siècle, et le situe à l'entrée de l'Aphésis, dispositif de départ des chars qui se mesuraient dans l'hippodrome. Un système ingénieux, inventé par un certain Cléotas, fils d'Aristoclès, permettait de donner leur chance à tous les auriges, même si certains partaient de plus loin que leurs adversaires.

L'hippodrome faisait 600 mètres de long, mais comme nous n'en avons retrouvé que des ruines éparses, nous en sommes réduits à supposer qu'à l'instar d'autres hippodromes, celui d'Olympie devait présenter deux piliers, indiquant l'endroit où devaient tourner les chars. Rien ne permet d'affirmer qu'un muret rejoignait les piliers d'un bout à l'autre du champ de course. D'après Pausanias, les juges dominaient les lieux depuis un tertre construit à l'extrémité ouest de l'hippodrome. Des levées de terre servaient de tribunes pour les spectateurs, et la proximité de la rivière Alphée offrait aux chevaux un bienvenu rafraîchissement après la course.

L'après-midi voyait la compétition de pentathlon : disque, javelot, saut, course et lutte (voir le chapitre "Les dieux du stade").

En soirée, la parade des vainqueurs autour de l'Altis suivait les rites funéraires en l'honneur du héros Pélops, enterré entre les temples d'Héra et de Zeus. Le Pélopion se présentait comme un espace pentagonal, délimité par un mur entourant une petite butte, censé abriter les restes du grand soldat, qui donna son nom au Péloponnèse et fonda la dynastie des Atrides, engagés dans la guerre de Troie. Bien que Pausanias affirme avoir vu une clavicule (!), dernier vestige du squelette de Pélops, rien n'en atteste son authenticité. De toute manière, le Pélopion fut construit, au plus tôt, au Ve siècle avant notre ère, soit des centaines d'années après la disparition d'un héros… dont on n'est pas sûr qu'il ait jamais existé.

Des banquets sont ensuite organisés, ainsi que des compétitions de chant choral.

Troisième jour

Au matin, procession des *hellanodikaï,* des théories (les ambassadeurs des cités participantes) et des athlètes, suivie de sacrifices sur le Grand Autel, situé devant le temple de Zeus. Les derniers des cent bœufs (voir le chapitre "Bienvenue à Olympie") sont abattus ; ces animaux ont été offerts par le peuple d'Élis.

L'après-midi ont lieu les courses à pied et le pentathlon.

Le soir, banquet public au Prytanéion.

Quatrième jour

Le matin, combats de lutteurs, suivis de boxe et de pancrace. L'après-midi, la finale en apothéose : la course en armes, organisée pour la première fois lors de la 65e Olympiade, en –520. Elle indique l'origine guerrière des épreuves sportives. On suppose que les premières d'entre elles furent organisées en l'honneur de guerriers tués au combat. Il s'agissait de représenter une version pacifique des combats, exorcisant la cruauté de la guerre. À Athènes et à Sparte, particulièrement, les athlètes subissaient aussi un entraînement de soldat, l'un n'allant pas sans l'autre. On retiendra que les combats de gladiateurs trouvent leur origine dans les spectacles offerts à la mémoire de disparus.

Cinquième jour

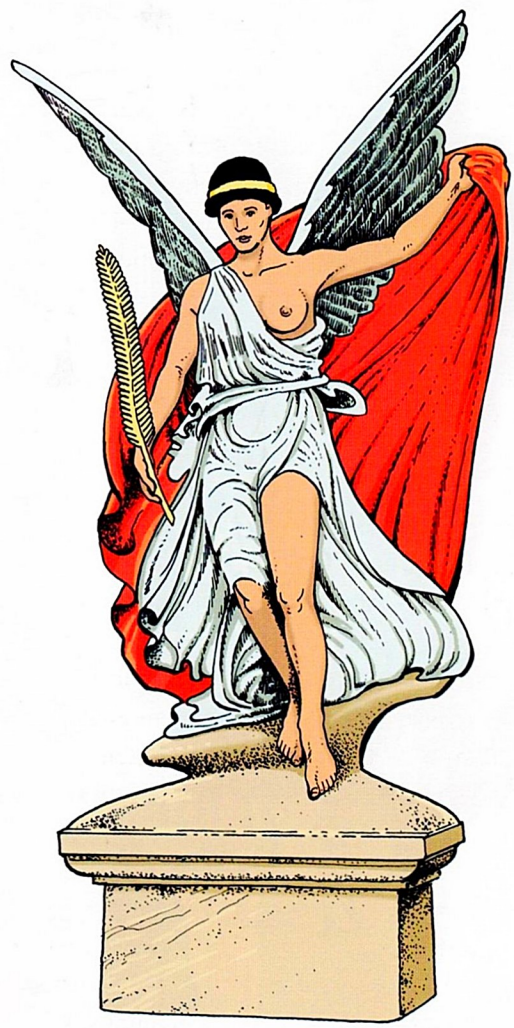
Procession des vainqueurs jusqu'au temple de Zeus, où les *hellanodikaï* leur donnent une palme et les ceignent d'une couronne d'olivier, sous une pluie de fleurs et de feuilles d'arbre. Ils sont vêtus d'une longue tunique d'or ou d'argent. De nouveaux sacrifices et des libations sont organisés, en remerciement à Zeus et aux dieux tutélaires des cités gagnantes. Un hymne, l'*epinikia*, retentit de mille poitrines, tandis que s'envolent colombes et pigeons ; accrochés à leurs bagues, les noms des vainqueurs.

La journée se termine par des fêtes, marquant la fin des compétitions.

Cette division du temps fut adoptée dans la vie officielle : on évoquait les événements historiques par rapport à telle ou telle olympiade.

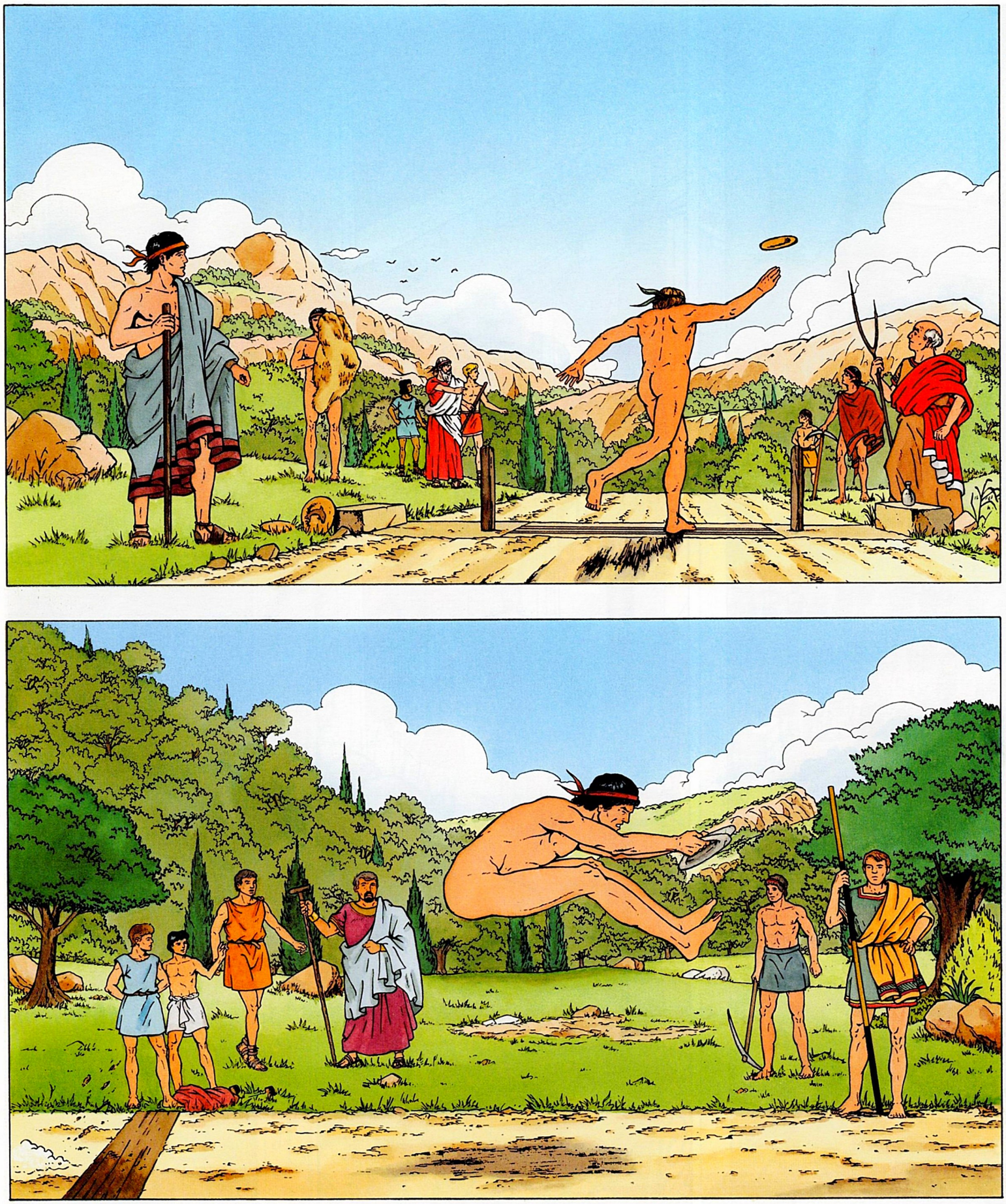
Quand il rentrait chez lui, le vainqueur avait droit à un véritable triomphe. Il devenait un "olympionique", un être plus tout à fait humain et pas encore dieu… mais en voie de le devenir. Selon sa ville d'origine, il recevait une récompense importante (500 drachmes, à Athènes) ou redoutable (à Sparte, le droit de combattre en première ligne, devant le roi).

En général, il avait droit à une statue et à des privilèges, tels que l'exemption d'impôts. À sa mort, on lui construisait un mausolée. À partir de l'époque romaine, des récompenses plus substantielles furent attribuées à des athlètes devenus des professionnels et non plus seulement des citoyens méritants.

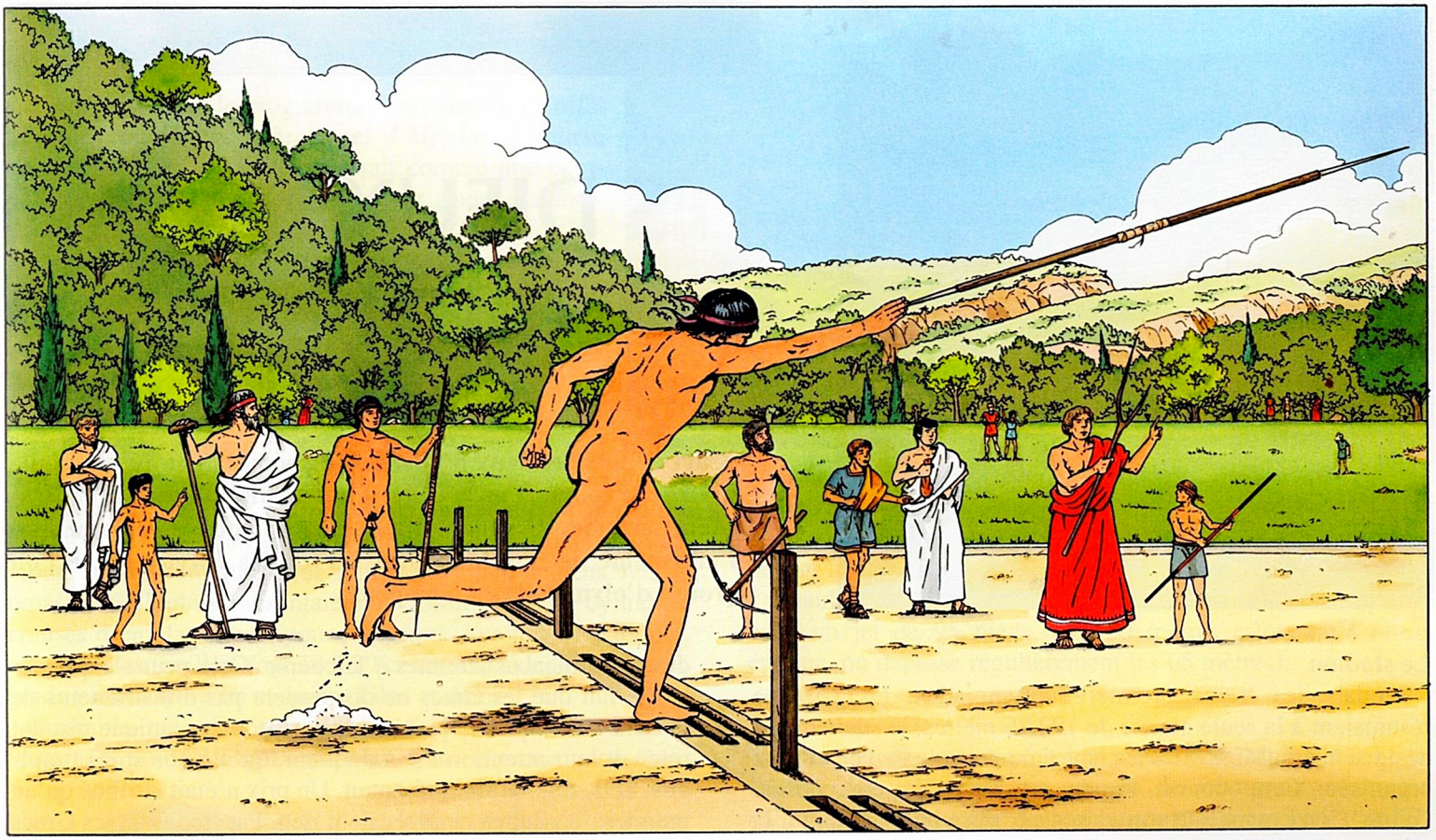


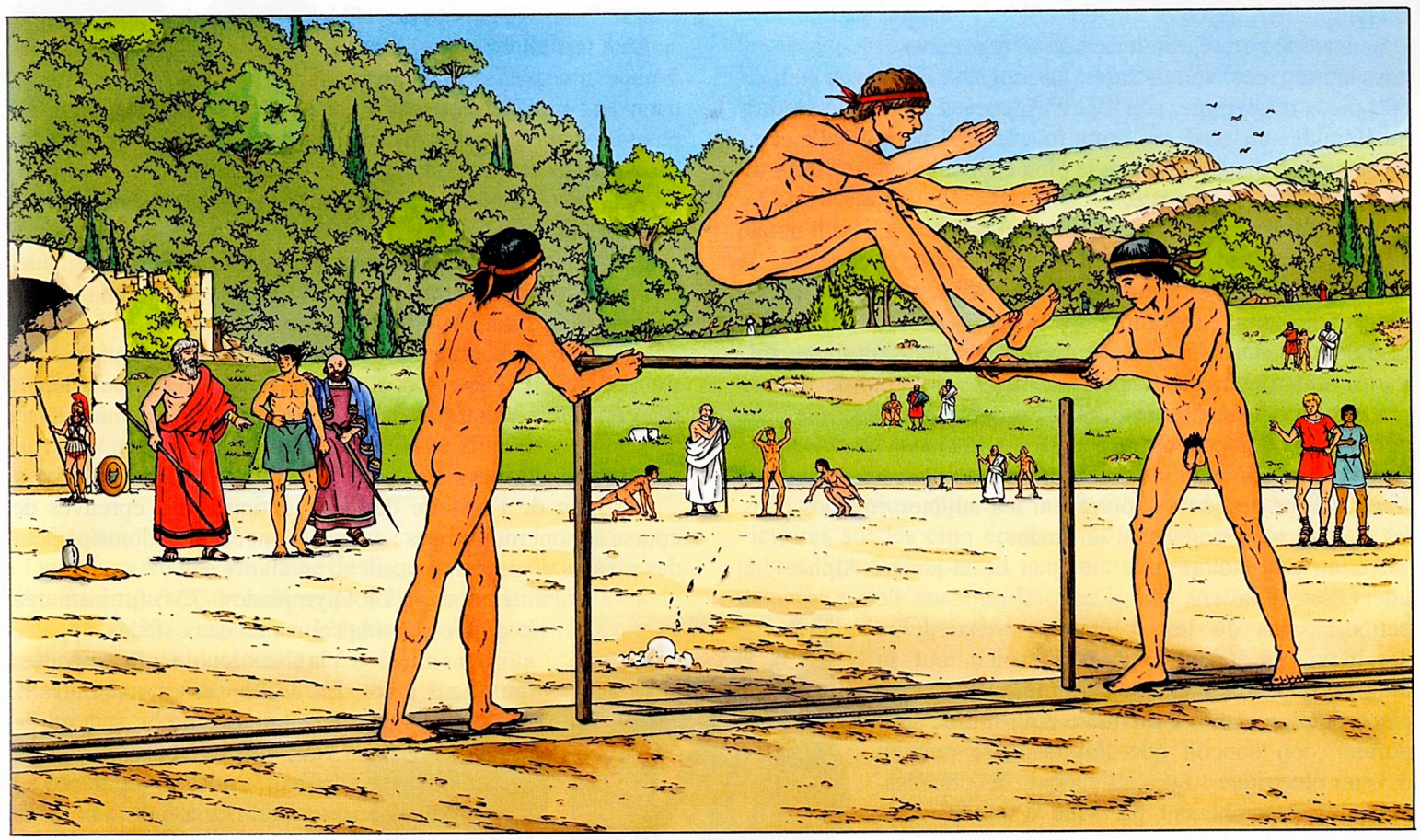
Page précédente :
C'est par la Kryptè que les athlètes quittaient l'Altis pour pénétrer sur le stade où se déroulaient les compétitions.
En haut, à gauche :
Du portique de l'écho, musiciens et orateurs saluaient les vainqueurs.
Ci-dessus :
Statue de la Victoire telle qu'elle apparaissait à proximité de la statue de Zeus.

Les jeux débutaient par un défilé, des sacrifices d'animaux et une prestation de serment par les athlètes et leurs juges.



Le lancer du disque et le saut en longueur. Pour ce dernier, l'athlète augmentait son élan en brandissant des poids vers l'avant.





Le lancer du javelot. En dépit de scènes représentées sur des vases peints, le saut en hauteur (représenté dans d'autres compétitions) n'était pas un sport olympique.

LES DIEUX DU STADE

À leurs débuts, les Jeux d'Olympie ne comptaient qu'une seule épreuve : la course. Par la suite, d'autres disciplines vinrent s'ajouter. Certaines disparurent aussi. Et à l'époque romaine, il y en eut même de farfelues. Bref survol des épreuves que l'on retrouve d'olympiade en olympiade.

Le stadion

Pendant les treize premières olympiades, les jeux se résumaient à la seule course de 192,25 mètres, le stadion, qui désigne à la fois une distance, une épreuve et le lieu où elle est organisée. Cette course rapide est restée la compétition "reine", à tel point que son vainqueur associait son nom à la période de 99 mois qui s'ouvrait et portait le nom d'olympiade.

Le stadion ne présentait rien de remarquable : un espace en terre battue, recouvert de sable. La longueur de la piste était de 600 pieds d'Olympie, soit 192,25 mètres. La légende voulait qu'Héraklès ait posé six cents fois le pied pour établir cette distance ; on disait aussi que le dieu était capable de parcourir un stade d'un seul souffle.

Il y avait deux emplacements de départ, l'un à l'est, l'autre, à l'ouest, appelés chacun *grammè*. Il fallait que chaque course se terminât à l'est, c'est-à-dire, face à l'Altis, et surtout face au temple de Zeus, en l'honneur duquel les jeux étaient organisés. Le *grammè* fut d'abord une simple ligne tracée au sol. Par la suite, on la rendit permanente, sous forme de pierres plates à encoches, dans lesquelles les coureurs calaient le pied pour donner l'impulsion de départ.

Le stadion comptait vingt couloirs et deux bornes, les *kamptères*, autour desquelles tournaient les athlètes engagés dans les courses plus longues qu'un stade.

Autour du stadion circulait l'eau de la rivière Alphée ; à intervalles réguliers, elle s'engouffrait dans de petits bassins où les spectateurs venaient se désaltérer. Ils étaient exposés au soleil tout au long de la journée, et si on estime qu'il y avait place pour quarante à quarante-cinq mille "supporters", on conçoit que l'atmosphère pouvait devenir électrique ! Déjà à l'époque, les organisateurs les rassemblaient par ville d'origine : les Spartiates et les Athéniens ensemble, séparés des citoyens de Crotone et de Syracuse, etc.

La course d'un stade

Contrairement à d'autres disciplines (voir plus bas), nous n'avons pas conservé le recensement des performances atteintes à la course. Cela peut s'expliquer par le fait que les Grecs ne disposaient pas d'instruments de mesure du temps très précis. Mais, surtout, un unique résultat retenait leur attention : le vainqueur, quelle que soit sa rapidité, et la ville qu'il représentait. Un prix n'était attribué qu'au premier ; les autres ne recevaient rien. Par tradition, les Grecs ne combattaient que pour la victoire. Le concept de "glorieux perdant" ou "d'éternel second" leur était totalement étranger.

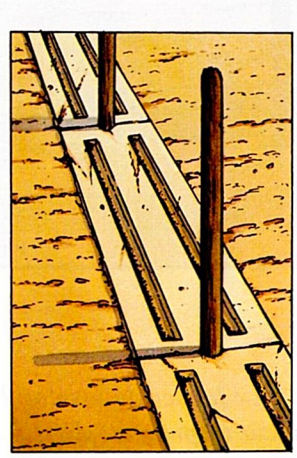
Au stadion d'Olympie, les coureurs se mesuraient par groupes de quatre. Ils avaient tiré au sort des jetons en bois dans une urne, établissant ainsi l'ordre de leur passage. Ils étaient ensuite appelés, un par un, par un héraut, qui proclamait le nom et la cité d'origine de l'athlète, ainsi que le nom de son père. Le crieur répétait son annonce quatre fois, à l'est, au nord, au sud et à l'ouest.

Le vainqueur d'un groupe de quatre affrontait les gagnants des autres séries, éliminés un à un, jusqu'à la désignation du triomphateur final.

Au départ, le coureur, nu, est débout, bras au corps à angle droit, buste en avant, prêt à prendre son élan. Un faux départ pouvait valoir, selon l'estimation des juges, une élimination.

Les autres courses

Au long de l'histoire des jeux antiques, les épreuves de course se sont multipliées ; certaines ont été abandonnées pour des raisons diverses.



Lors de la 14e Olympiade (–724) fut instaurée la *diaulos*, soit la course de deux stades, appelée ainsi par allusion à la flûte double utilisée par les musiciens grecs. En – 720, on vit apparaître la *dolichos*, course de fond dont on ne sait si elle totalisait vingt ou vingt-quatre stades. En raison de sa longueur, elle était, croit-on, organisée en ouverture des jeux et destinée à faire monter la tension avant les stades et *diaulos*, plus spectaculaires.

En – 520, les organisateurs ajoutèrent le *hoplitodromos*, la course en armure. Seuls 25 participants étaient admis. Chacun recevait un bouclier qui était conservé dans le temple de Zeus. Le

reste de l'armure consistait en un casque et des cnémides protégeant les tibias. Harnachés de la sorte, ils parcouraient quatre stades (769 mètres).

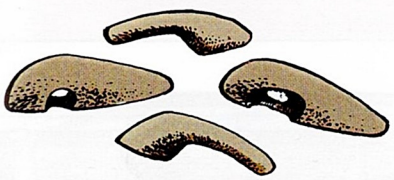
Il est arrivé que le programme des courses s'étoffât de nouveautés éphémères, tel *l'hippios* ("course comme un cheval") qui se courait comme une compétition de cheval, c'est-à-dire sur six stades. La *lampadedromia* était une course-relais, dans laquelle s'affrontaient des équipes de six ou dix hommes se passant une torche allumée – le gagnant était l'athlète qui ramenait, le premier, la torche encore allumée.

À partir des 37e Jeux (–632) furent adjointes les épreuves de course pour les jeunes adolescents.

Le saut en longueur

Seule épreuve de saut retenue pour les jeux, le saut en longueur trouvait son origine dans l'entraînement militaire. L'athlète se munissait de deux haltères, deux poids plus ou moins aérodynamiques, qui font penser à d'anciens fers à repasser ; d'autres présentaient la forme de gros cylindres creusés d'emplacements pour les doigts. Les haltères, retrouvés dans des fouilles, font 12 à 29 centimètres de long et leurs poids varient entre un et quatre kilos et demi.

Il semble que, placé sur la ligne de départ, le sauteur balançait les poids d'avant en arrière, tout en prenant son élan.



Pour obtenir un saut valable, il fallait que les deux pieds impriment une marque nette dans le sable du *skamma*, le bac à sable installé à l'extrémité ouest du stadion. Pour y arriver, il fallait que le sportif jette les bras en avant pour se laisser emporter par le poids des haltères et ne pas retomber assis. Certains auteurs pensent que l'on abandonnait les poids au dernier moment.

On n'en sait pas plus sur le saut lui-même : simple, double, triple ? Deux noms de sauteurs nous sont parvenus : Phaullos, de la cité de Croton (Ve siècle avant notre ère), qui réalisa un bond de 16,28 mètres, et Chionis de Sparte, qui, au cours du même siècle, porta la distance à 16,66 mètres. Une telle performance laisse penser qu'il s'agissait d'un triple saut : la moyenne actuelle dans cette spécialité se situe au-delà des 17 mètres.

Le disque

On a retrouvé une vingtaine de disques, la plupart en bronze, certains en pierre, un seul en plomb. Leurs diamètres varient entre 17 et 35 centimètres. L'épaisseur atteignait environ un centimètre et demi, tandis que leurs poids se situaient entre 1,5 kg et 6,5 kg, mais il semble que le poids moyen était de 2,5 kg. Trois disques "officiels" étaient conservés dans un des temples du Trésor. Peut-être faut-il voir dans ces différences le fait que le lancer du disque voyait s'affronter, tantôt des hommes mûrs, tantôt des adolescents.

On ne sait pas comment on lançait le disque. En tout cas, ce n'était pas à la manière du *discobolos*, la célèbre statue du sculpteur Myron : il a rassemblé plusieurs positions du lancement pour donner un mouvement auquel le spectateur se laisse prendre.

Phaullos est l'athlète qui a battu le "record de l'Antiquité" avec un jet de 95 pieds, soit 30 mètres (alors qu'à notre époque, on dépasse régulièrement les 65 mètres).

Le javelot

Le lancer du javelot avait lieu au stadion. Moins lourd que l'arme des guerriers, le javelot de compétition atteint habituellement la taille de son lanceur, soit environ 1 m 60. Lesté au talon, il était muni d'un *ankylè*, lanière de cuir en boucle, dans laquelle l'athlète glissait le doigt. Avec l'élan de la course, ce dispositif permettait de multiplier la force de jet. Sans document d'époque, on estime qu'il était possible de lancer le javelot à quelque 86 mètres.

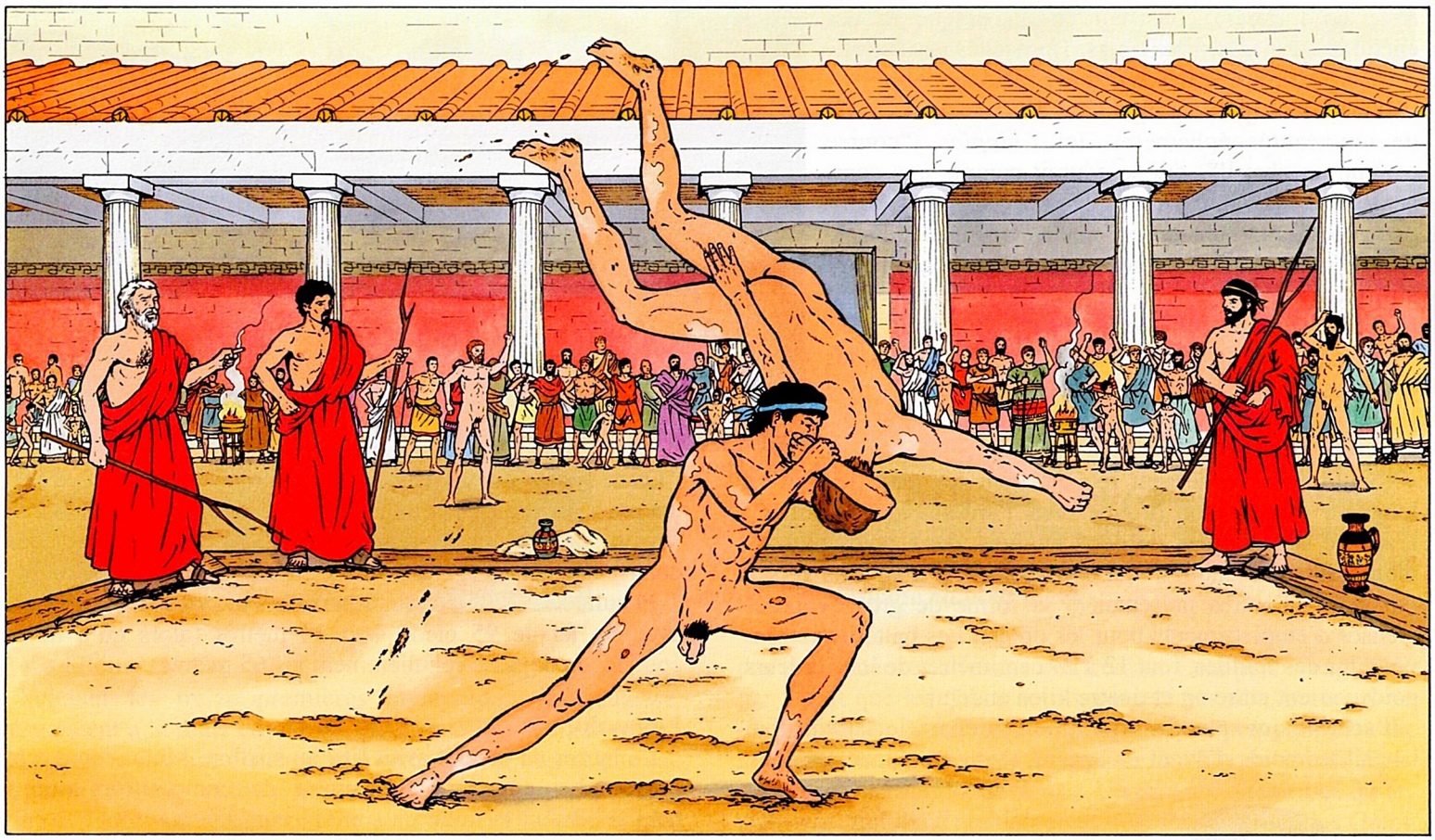
Le pentathlon

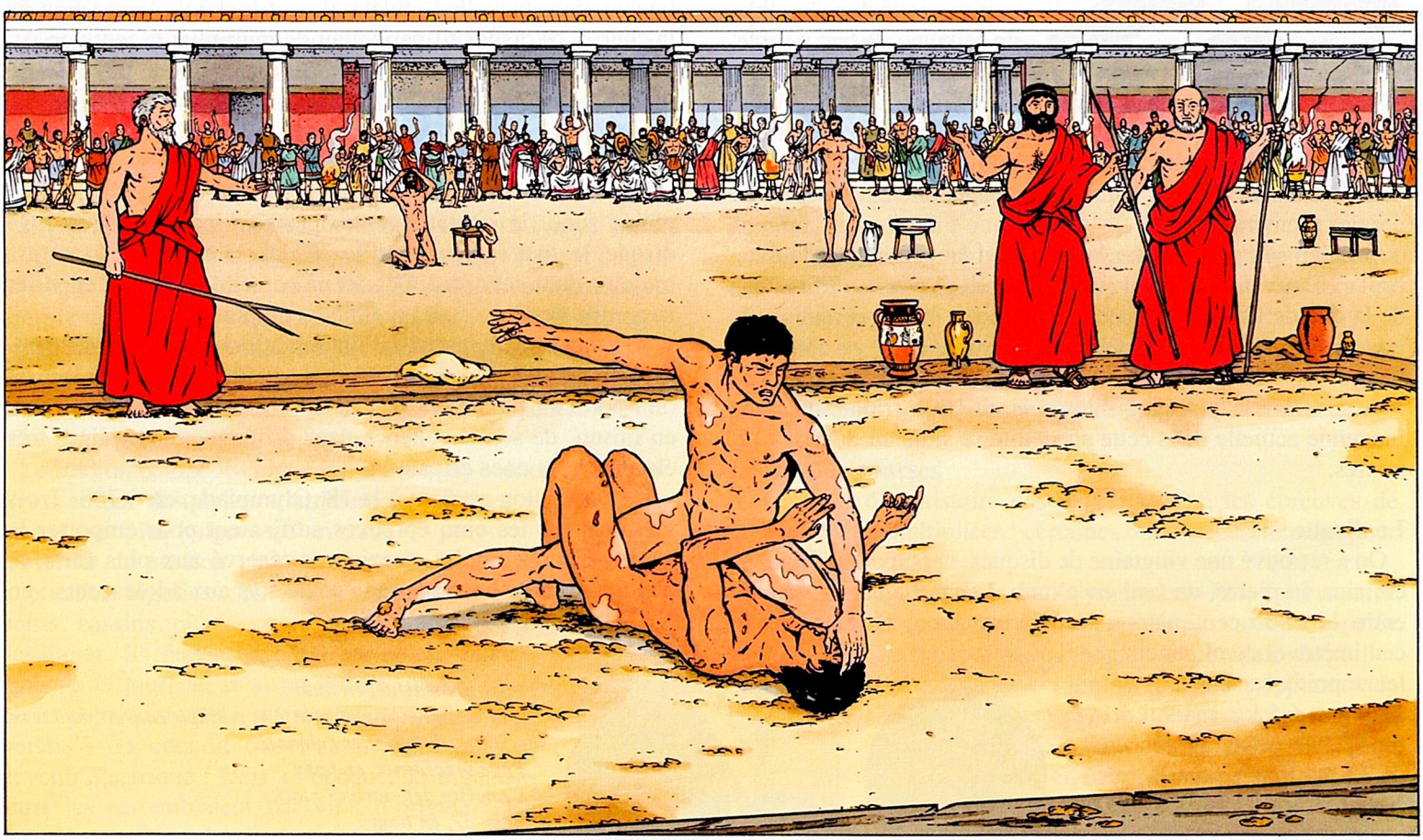
Organisé le troisième jour des jeux, qui correspondait à la pleine lune, le pentathlon comportait cinq spécialités : le disque, le saut en longueur, le javelot, la course et la lutte – toujours dans cet ordre. Gagner un pentathlon, c'était apporter la preuve que l'on était un athlète complet.

Aristote nous apprend qu'un pentathlonien était considéré, au plan sportif, comme inférieur à un athlète spécialisé, mais on l'admirait pour la beauté de sa musculature harmonieuse, en raison de son excellence dans différentes disciplines très éloignées les unes des autres.

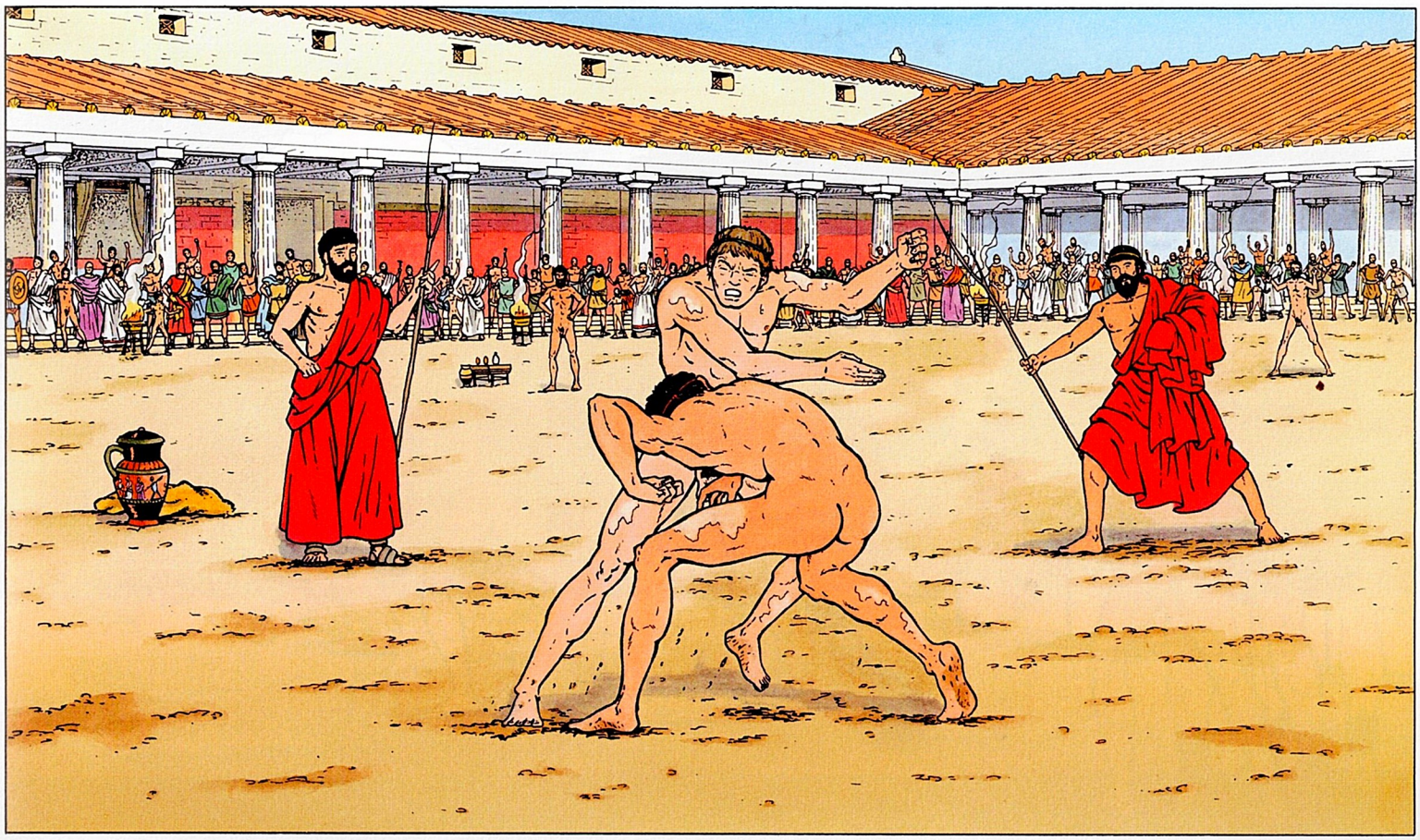
Le pentathlon apparut à la 18e Olympiade, en – 708. Trois victoires sur les cinq épreuves suffisaient pour emporter la palme. Sport complet et exigeant réservé aux plus forts, le pentathlon ne s'ouvrit qu'une seule fois aux adolescents : en – 628, à la 38e Olympiade.

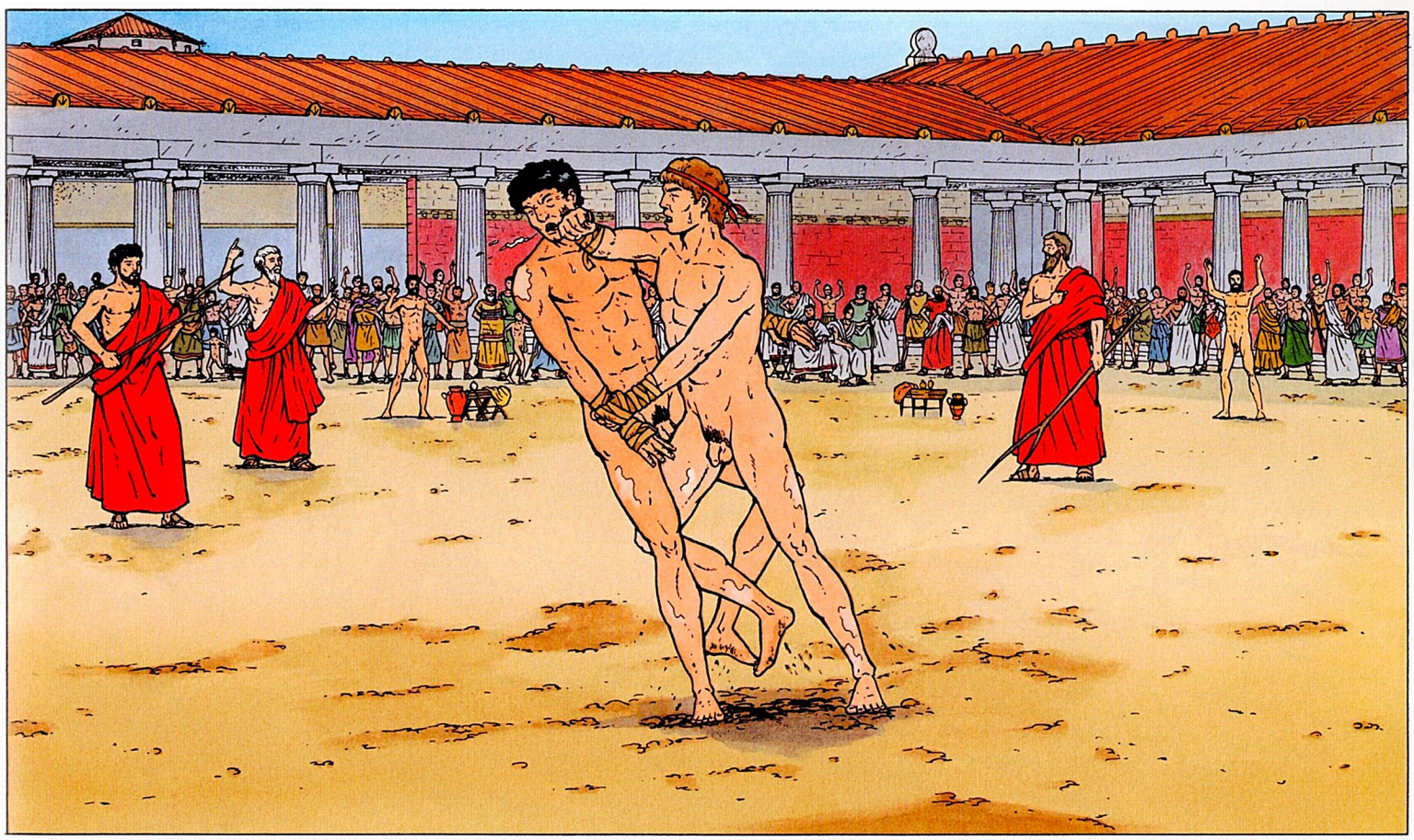
Page précédente, en haut :
La Palestre était entourée d'un portique couvert dont il ne reste que la base des colonnes.
Page précédente, en bas :
L'ancêtre des starting-blocks.
Page 37, en haut :
Vue du stade.
Ci-dessus et ci-contre :
Pour améliorer leurs performances, les sauteurs en longueur s'armaient de poids en métal ou en pierre. Les disques à lancer étaient en bois, en bronze et parfois en pierre.



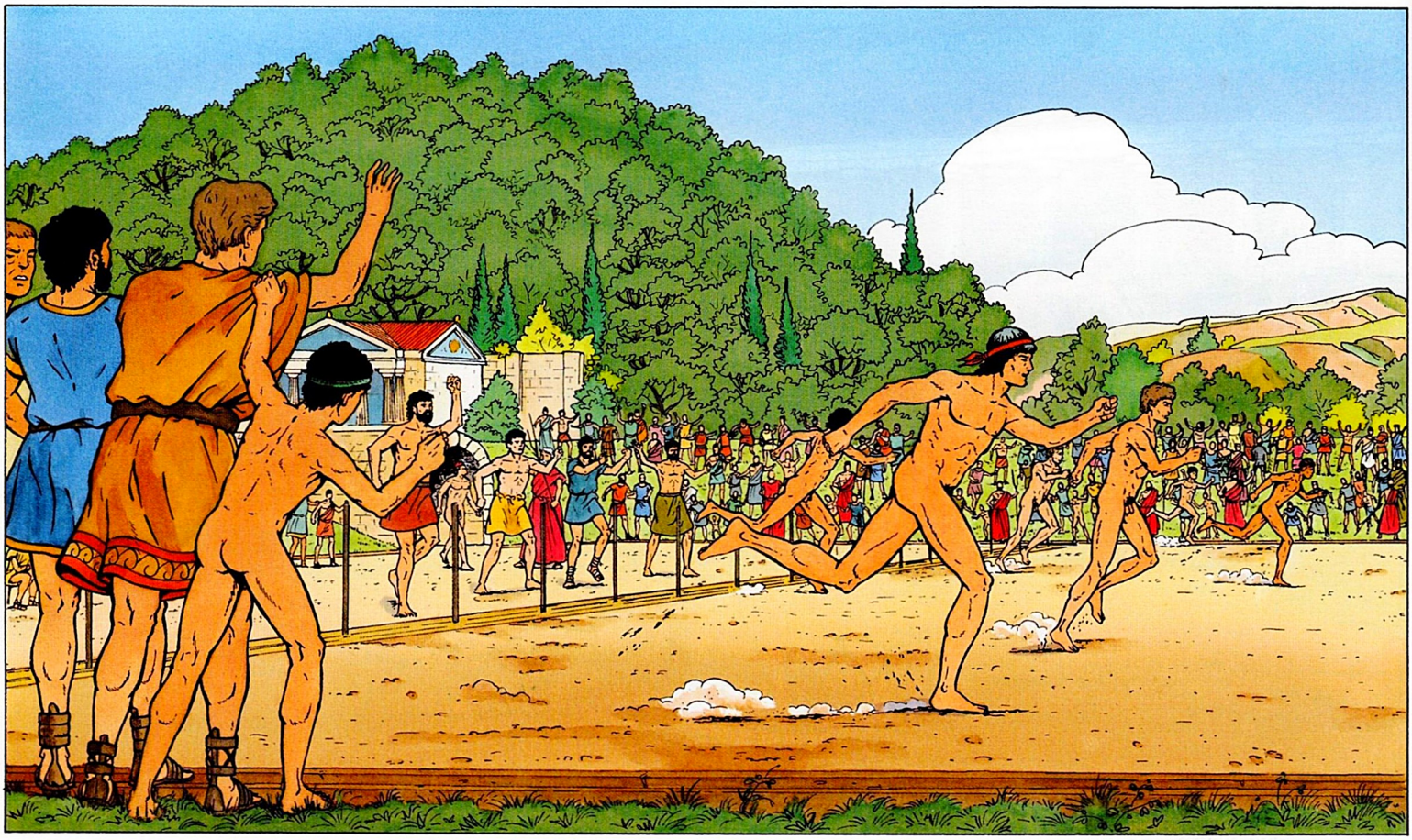


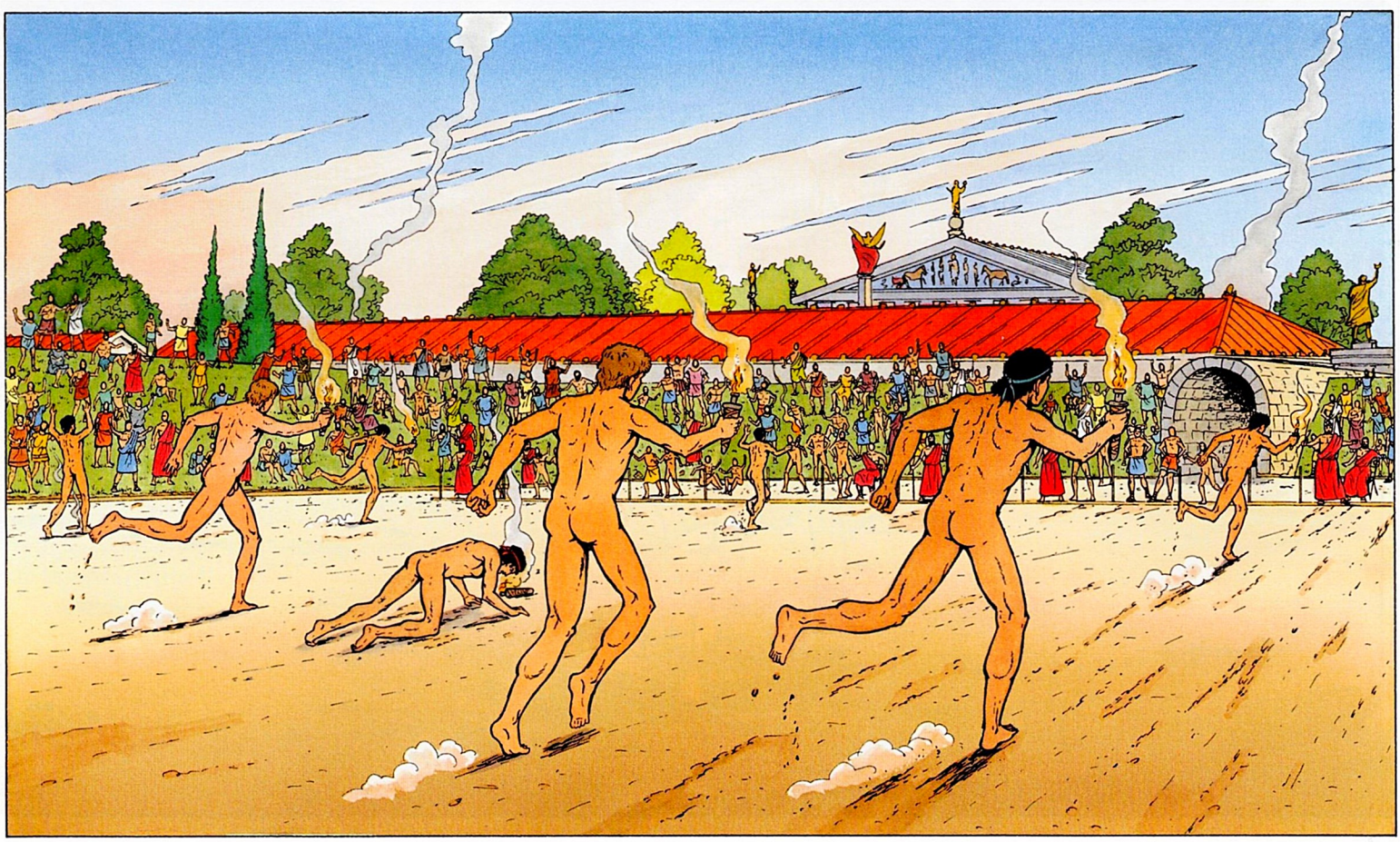
La lutte, debout ou assis, se déroulait au gymnase, dans un espace en sable délimité par les juges.



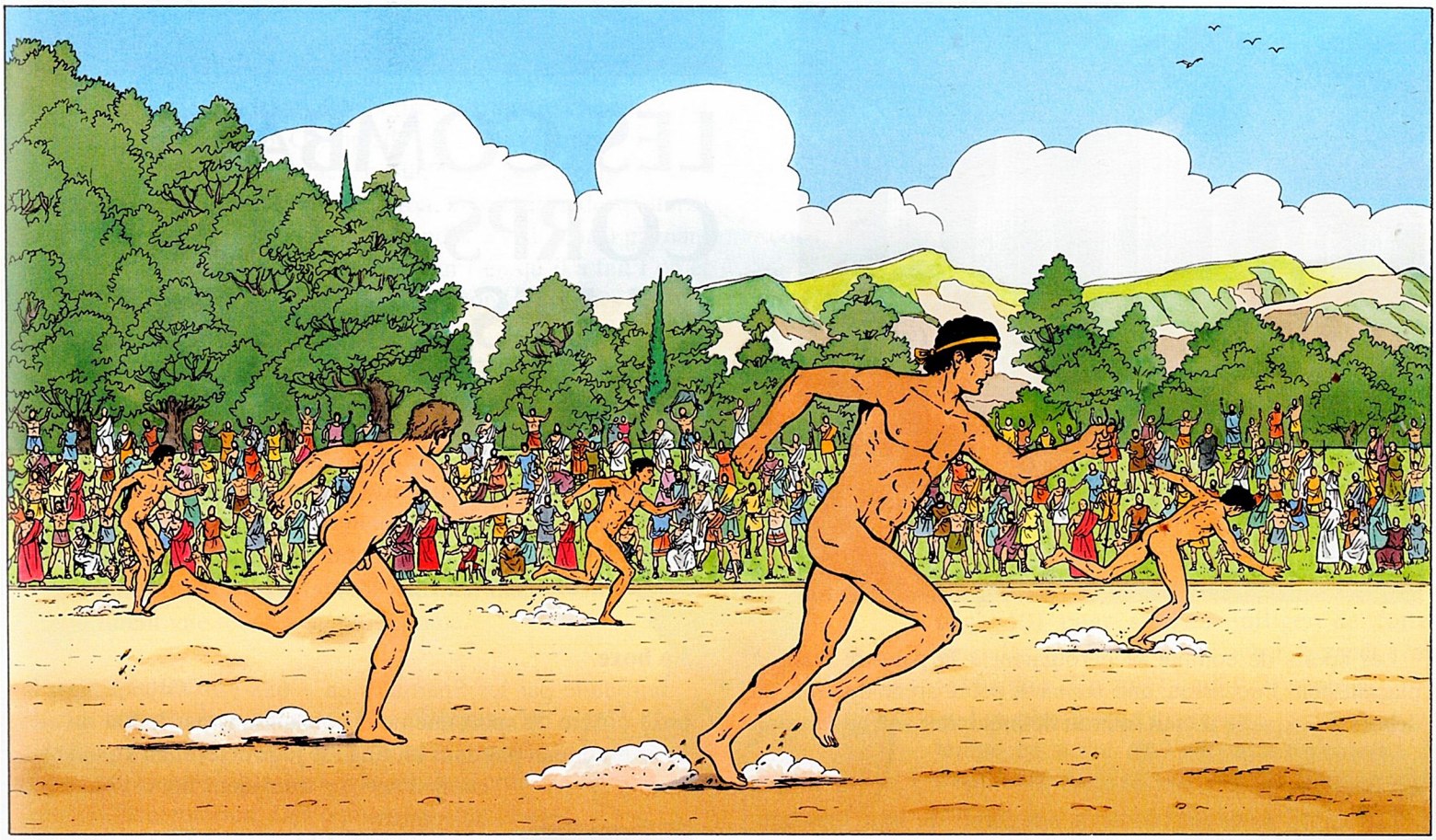


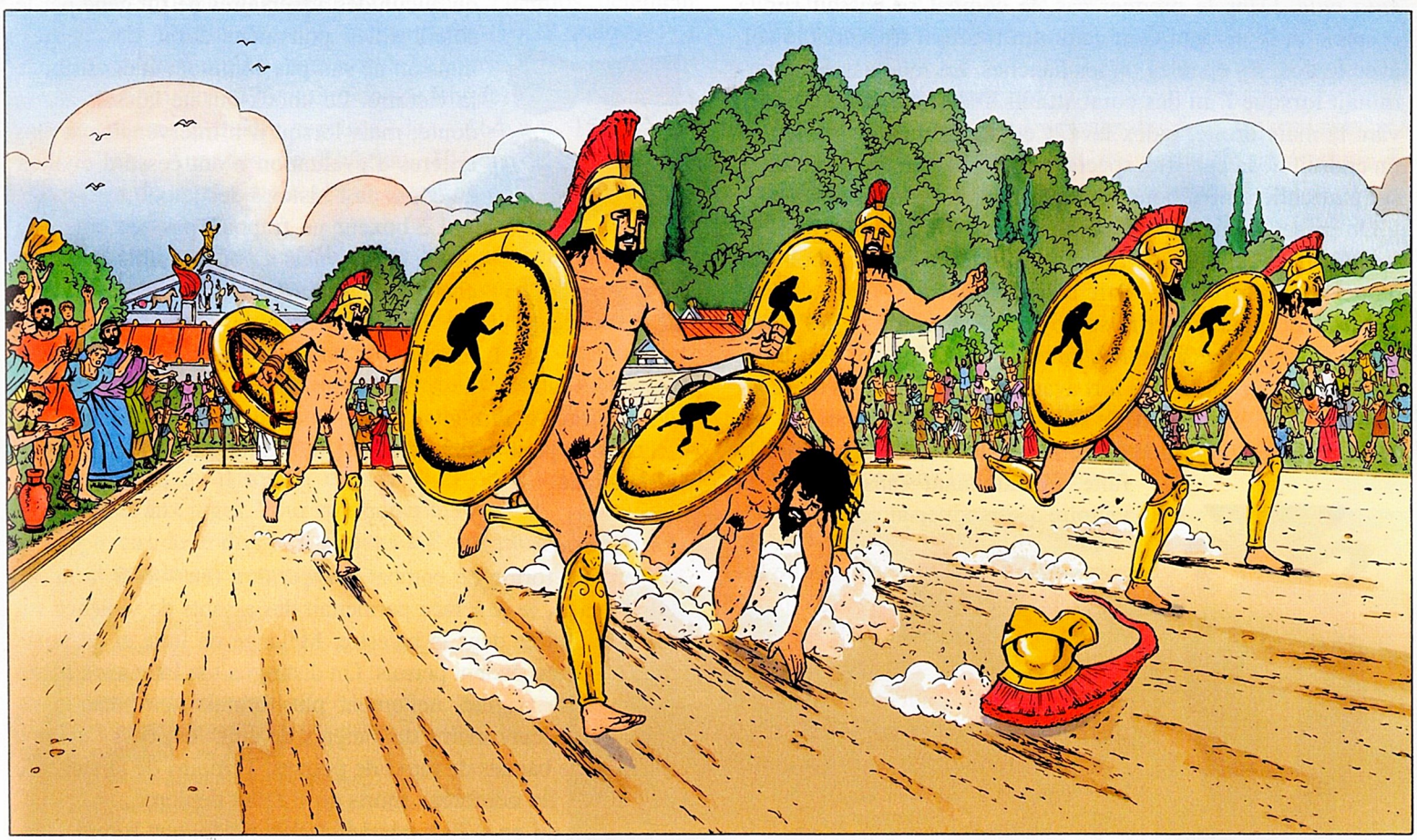
Le pugilat et la boxe.





Il existait plusieurs courses à pied : le stade, la course de fond, le relais, la course en armure.
Toutes rappelaient l'entraînement des futurs militaires.





LES COMBATS CORPS À CORPS ET LES COURSES DE CHEVAUX

Si la course conserva son statut de "sport roi", les courses de chevaux et les combats déclenchèrent les passions des spectateurs, volontiers parieurs. C'étaient aussi les épreuves les plus spectaculaires et, à l'occasion, les plus meurtrières.

Les sports de combat se déroulaient à la palestre où l'on plaçait, pour l'occasion, une *skamma*, petite arène de sable en dehors de laquelle il était interdit de précipiter son adversaire.

La lutte

Les Grecs distinguaient deux catégories de lutte : la lutte debout (*orthia palè*) et la lutte au sol dite aussi lutte assise, la *kato palè*. Dans le premier cas, le combat se passait sur la *skamma* et le perdant était celui qui touchait trois fois le sol, avec le dos, les épaules ou les hanches. La lutte assise se terminait lorsque l'un des combattants s'avouait vaincu, en levant la main droite, index levé. Cet engagement avait lieu en un endroit de la palestre, spécialement aménagé pour rendre le sol particulièrement boueux et collant à la peau, la *keroma*.

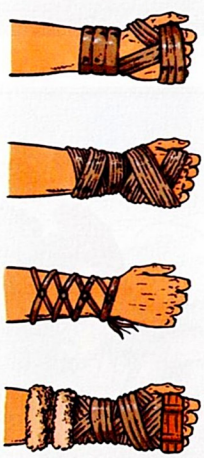
On présentait un casque ou un vase en bronze aux 16 sélectionnés pour la lutte. Ils tiraient chacun un jeton en bois sur lequel était inscrite une lettre de l'alphabet. Les deux athlètes qui tiraient la même lettre se voyaient opposés l'un à l'autre. Il n'y avait pas de catégories de poids ou d'âge ; le plus puissant, le plus lourd, le plus fort avait toutes les chances de l'emporter. L'Histoire a gardé le souvenir d'un lutteur qui, en voyant la carrure de l'athlète que le sort lui avait réservé, prit la fuite, abandonnant sans combat la victoire à son adversaire !

Nus, les lutteurs s'enduisaient le corps d'huile d'olive sur laquelle les juges jetaient un film de sable fin. Le règlement prescrivait qu'il était interdit de mordre son opposant et de lui enfoncer les doigts dans les yeux ou tout autre "orifice corporel".

La lutte fut ajoutée au programme des jeux en – 708, lors de la 18e Olympiade. Il existait aussi une épreuve de lutte pour les adolescents, instituée en – 632 (37e Olympiade). La lutte debout représentait le seul corps à corps entrant en ligne de compte dans le pentathlon.

La boxe

Introduite par les Spartiates en – 688 (23e Olympiade), la boxe diffère du sport que nous connaissons par le fait qu'elle ne se pratiquait pas dans un ring : le juge déterminait quand les combattants se trouvaient hors de la zone de combat.



Les joutes commençaient à midi, afin qu'aucun des adversaires ne fût gêné par le soleil. Elles pouvaient durer des heures, mais on ne sait pas comment était attribuée la victoire. Le knock-out ne laissait aucun doute, mais lorsqu'il n'intervenait pas, les critères d'évaluation n'ont cessé d'évoluer au cours de l'histoire des jeux.

Le boxeur ne frappait pas seulement le poing fermé, mais il pouvait utiliser le tranchant de la main et l'extrémité des doigts. De fines lanières de cuir, les *spharaî*, longues de près de deux mètres, étaient enroulées autour des mains des compétiteurs, laissant les doigts libres et remontant jusqu'au milieu de l'avant-bras.

La boxe pour adolescents fut introduite en – 616, à la 41e Olympiade.

Le pancrace

Dernière forme de combat à apparaître (en – 648, à la 33e Olympiade), le pancrace permettait des assauts de violence sur l'aire délimitée dans la palestre. Mélange de lutte et de boxe, tous les coups étaient permis. On distinguait la lutte avec coups portés et le pugilat, nettement plus brutal. Les pancratistes entouraient leurs mains de lanières de cuir, lestées à l'époque romaine de bandes de fer et de pointes. Témoins de la violence du pugilat, les nombreux morts qu'il fallut déplorer.

Ce n'est qu'en – 200, à la 145e Olympiade, que furent organisés des combats de pancrace pour les adolescents. L'étalage de violence sur et avec des (quasi-) enfants dénote la dénaturation des jeux, plus attachés aux spectacles sanglants et violents qu'à l'idéal du dépassement de soi.

Les courses de char

Ce sont, sans doute possible, les compétitions qui ont subi le plus de modifications, d'une olympiade à l'autre. Le *tethrippon*, course de quadriges (chars tirés par quatre chevaux), fut introduit lors de la 25e Olympiade, en 680 avant notre ère. Le départ était donné par le lâcher d'un aigle. Les attelages effectuaient douze tours de l'hippodrome, soit près de quatorze kilomètres et demi. L'aurige (le conducteur du char) gagnant devenait un héros, et ce n'est pas pour rien qu'il a fait l'objet de nombreuses statues, dont certaines sont parvenues jusqu'à nous.

Les courses de biges (deux chevaux), appelées, aussi *synoris* n'intervinrent qu'en – 408 et suscitèrent moins de passions, parce que le *tethrippon* était supposé avoir été créé par le héros Pélops en personne, dont on célébrait le culte sur l'Altis.

Il y eut aussi des courses de chars réservées aux mulets, aux poulains, aux juments, mais elles furent vite retirées du programme.

Les vainqueurs

Le temps, les guerres, les pillages, le fanatisme religieux et l'indifférence ont détruit les archives des jeux, conservées, croit-on, au Bouleutérion. Des noms nous sont parvenus : le lutteur Milon, originaire de Crotone, sextuple vainqueur à Olympie ; Phaullos, détenteur du record absolu de saut en longueur (16,28 mètres !) ; Koroïbos, le premier champion à la course dont on ait conservé le nom, en – 776 ; Léonidas de Rhodes, qui remporta les trois courses à quatre reprises, de – 164 à – 152. Cylon d'Athènes, Anaxilas de Rhégion, Hiéron de Syracuse se servirent de leurs victoires pour entrer en politique dans leurs villes respectives.

Politicien confirmé, Alcibiade ne manquait pas de rappeler ses qualités d'athlète aux électeurs athéniens.

Des empereurs romains ont, eux aussi, laissé leur nom dans les annales d'Olympie : Tibère et Néron, par exemple. Mais dans ce dernier cas, le souvenir n'est guère glorieux : s'il remporta une course de chars, il faut ajouter que ce char était tiré par dix chevaux, que l'empereur était le seul inscrit dans la compétition, qu'il tomba deux fois et qu'il versa 250 000 drachmes aux juges. Pour couronner le tout – et c'est le cas de le dire –, il ramena à Rome plus de 2 000 palmes et couronnes…

Page précédente, en haut :
C'est au centre de la palestre que se déroulaient les combats — lutte, pugilat et boxe.
Page précédente, au centre :
Différents types de protection des mains.
Page précédente, en bas :
Vase avec représentation d'un boxeur.
Page 43, en haut :
Visage de Polymidias, célèbre vainqueur des jeux antiques.
Ci-contre :
Ruines momentanément réunies au centre de la palestre, en vue d'inventaire.

La nudité

Les athlètes se produisaient nus pendant les compétitions. La légende veut qu'au cours des 15e Jeux, en – 720, le coureur Orsippos, de Mégare, aurait perdu le pagne que portaient jusque-là les athlètes. Comme il remporta la victoire dans le plus simple appareil, cet incident fut interprété comme un signe divin et la nudité fut instituée. En revanche, dans les courses de chars, les auriges portaient une tunique légère.

Il semble cependant que la nudité comporte une valeur religieuse et symbolique : l'homme imparfait se présente nu à l'épreuve organisée par les dieux.

Et les tricheurs ?

On punissait les corrompus et les corrupteurs… s'ils se faisaient prendre. Les tricheurs étaient fouettés en public : on a gardé le souvenir du pancratiste Eupolos, coupable d'avoir soudoyé un adversaire. Mais il suffisait d'enfreindre un des articles du règlement (voir en page 50) pour se voir infliger de fortes amendes, qui finançaient l'achat de zanes (voir le chapitre "Un après-midi à Olympie").

Les plus coupables étaient exclus pour un temps ou à vie de l'enceinte olympique, et l'opprobre frappait aussi leurs familles et la cité qu'ils représentaient. Une honte dont on se remettait difficilement et ils ne furent pas rares les coupables à décider de s'ôter la vie plutôt que de traîner une réputation dévaluée.

Ce que l'on ne voyait pas

Incroyable mais vrai : vedette des Jeux olympiques modernes, le marathon ne faisait pas partie du programme des Jeux antiques ! Cette course, censée reproduire l'exploit du messager Philippidès reliant Marathon à Athènes (quelque 40 km) en un jour pour annoncer la victoire contre les Perses, en –490. Si les Anciens ont ignoré le marathon, c'est peut-être parce que la course de l'*hemerodron* (coureur pendant un jour) Philippidès n'a jamais existé et est née à la faveur d'une légende tardive ?

La natation, les jeux de balle, comme l'*harpaston*, considéré comme un des ancêtres du football, le saut en hauteur : on n'en trouve trace dans les jeux antiques.

Les combats guerriers s'interrompaient pendant le déroulement des Jeux olympiques. La célèbre bataille de Marathon n'en a pas moins inspiré la course dite "du marathon", apparue à l'occasion des jeux modernes.

Les courses de chevaux opposaient, selon les époques, des chars tirés par un, deux, trois et parfois jusqu'à dix chevaux !

Les vainqueurs étaient portés en triomphe sur l'Altis, avant d'aller se recueillir devant la statue de Zeus, maître divin des jeux.

Le règlement en 14 articles

Être citoyen hellène libre, ni esclave, ni métèque (ce point de règlement sera adapté lorsque les jeux s'ouvriront aux Romains et, en général, à tous les peuples du monde connu).

Ne pas être un repris de justice, ni être connu pour une moralité douteuse.

Être inscrit aux entraînements, pendant le mois précédant les jeux.

Toute inscription tardive vaut exclusion.

Les femmes mariées sont interdites pendant les jeux, et notamment sur l'Altis.
Toute transgression leur vaut d'être précipitées du rocher du Typaion.

Les entraîneurs et conseillers des athlètes doivent être nus pendant les exercices.

Pour les sports de combat, défense de tuer son adversaire.

Défense de pousser l'adversaire hors des limites prescrites.

Défense d'intimider les adversaires.

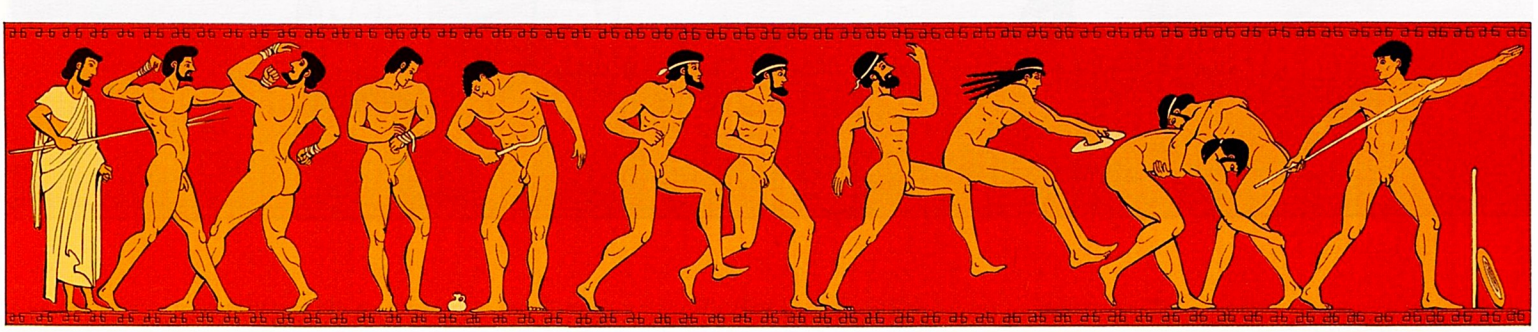
Le fouet sera administré en public à tout corrupteur d'arbitre ou d'adversaire.

Si un concurrent déclare forfait et ne se présente pas à l'épreuve,
son adversaire sera déclaré vainqueur.

Les athlètes ne peuvent manifester leurs humeurs contre les juges et contre le public.

Tout concurrent qui se sent victime d'une décision injuste peut faire appel au Sénat d'Élis.
La décision sera annulée, si elle se révèle injuste.

Les juges ne peuvent pas concourir.



Le serment olympique

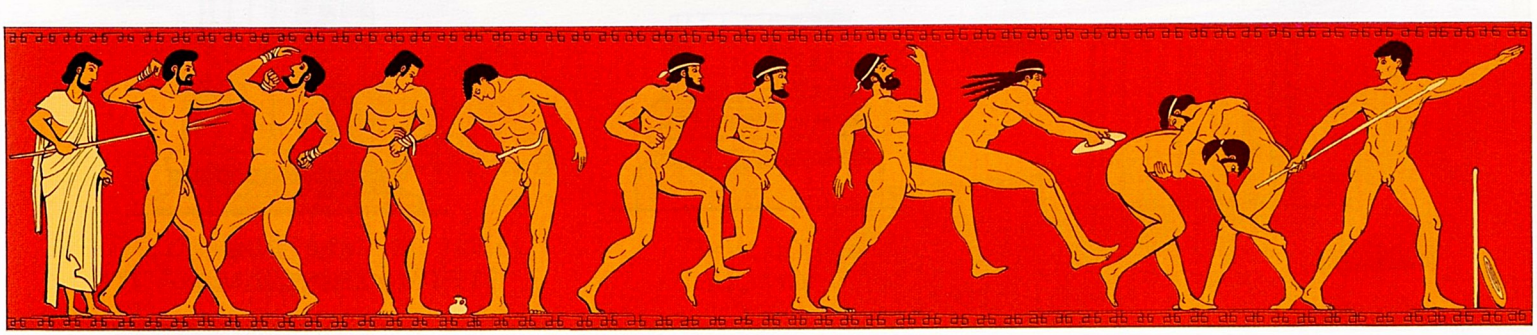
Face à la statue de Zeus dans le Bouleutérion, surnommé "Zeus Horkios" (le dieu des serments), l'athlète apparaissait entouré de son père et ses frères, auxquels se joignaient les entraîneurs.

L'athlète saisissait une tranche de la chair d'un sanglier, la présentait à Zeus et jurait de ne rien faire qui puisse offenser le règlement des jeux.

Les *hellanodiakaï*, juges des épreuves, étaient invités à prêter le même serment. Il leur était aussi demandé de juger en toute honnêteté et de garder secrète toute information qu'ils auraient entendue ou reçue à propos d'un des compétiteurs.

Cette dernière promesse prenait toute sa valeur lors des courses de vitesse : il arrivait qu'il fût impossible de départager les concurrents – la "photo-finish" n'existait pas. C'est pourquoi, plusieurs juges se plaçaient sur la ligne d'arrivée, et de leurs différents avis dépendait la victoire de l'un ou de l'autre. Si on ne parvenait pas à départager les athlètes, la couronne de la victoire était attribuée à Zeus.

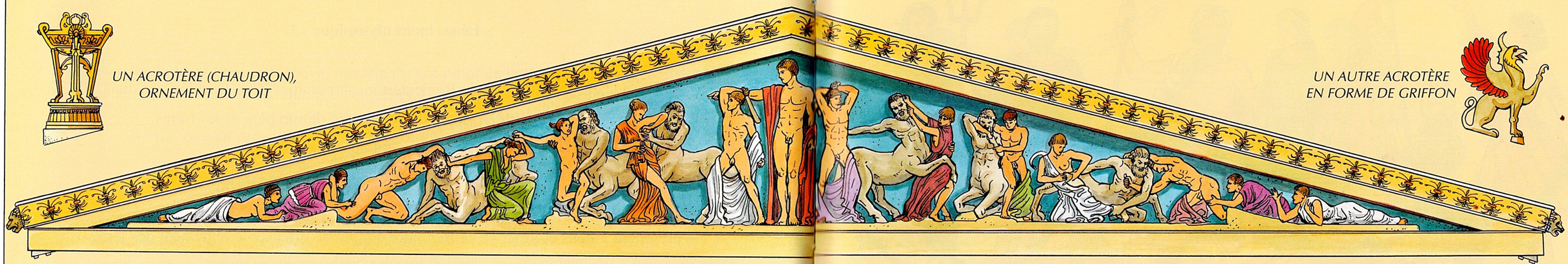
Nous n'avons pas conservé le texte exact du serment prêté par les athlètes, les juges et les entraîneurs.



ÉLÉMENTS D'ARCHITECTURE

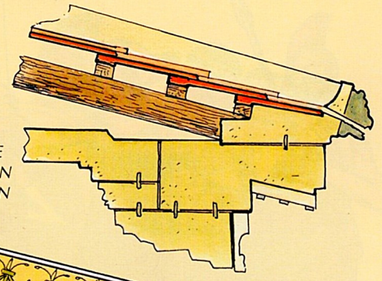
UN ACROTÈRE (CHAUDRON), ORNEMENT DU TOIT

UN AUTRE ACROTÈRE EN FORME DE GRIFFON

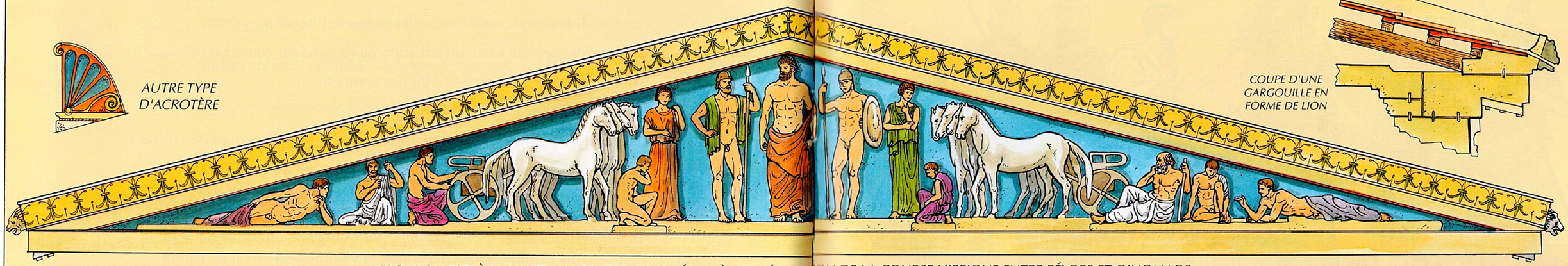


FRONT OUEST (À L'ARRIÈRE) DU TEMPLE DE ZEUS. LE PERSONNAGE CENTRAL EST APOLLON, RÉGNANT SUR LE COMBAT DES CENTAURES TENTANT D'ENLEVER LES FEMMES DES LAPITHES.

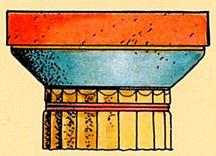
AUTRE TYPE D'ACROTÈRE



COUPE D'UNE GARGOUILLE EN FORME DE LION



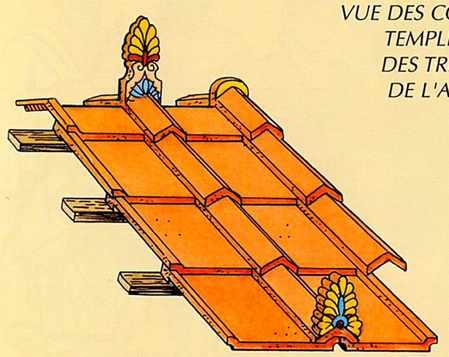
FRONTON EST (À L'AVANT). AU CENTRE, ZEUS RÉSIDE À LA PRÉPARATION DE LA COURSE HIPPIQUE ENTRE PÉLOPS ET OINOMAOS.



COLONNE DORIQUE

COLONNE IONIQUE

COLONNE CORINTHIENNE

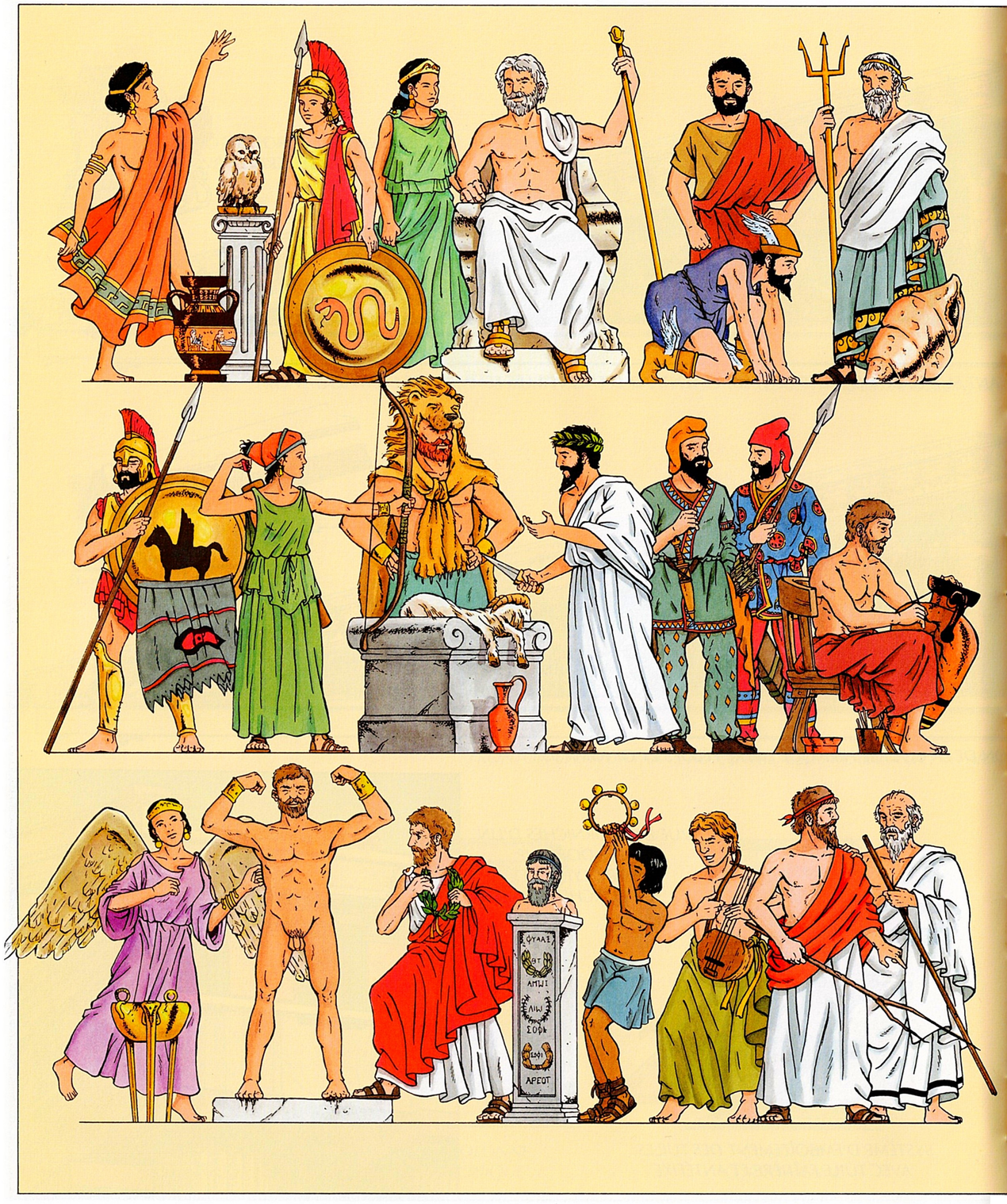


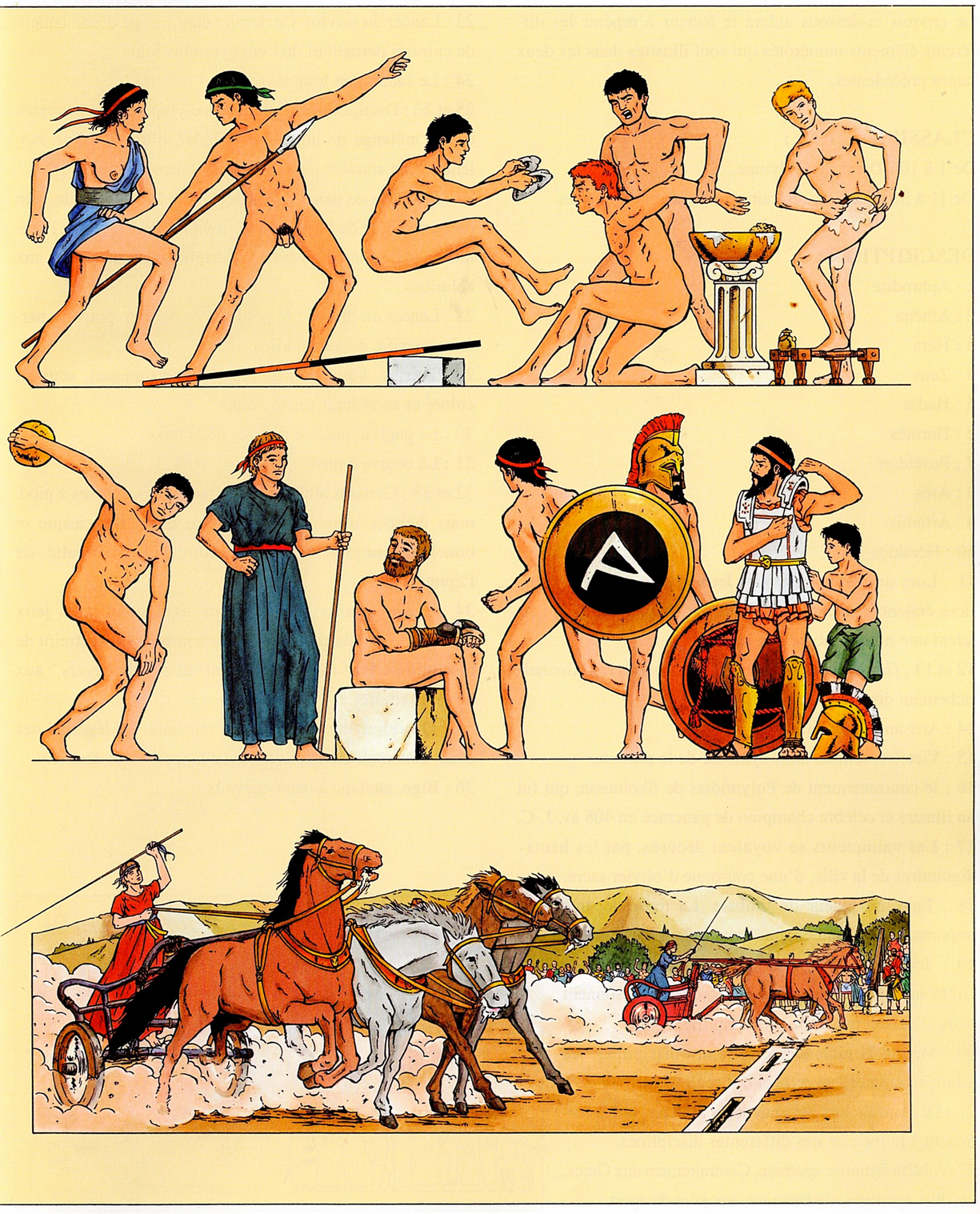
VUE DES CORNICHES D'UN TEMPLE DORIQUE, DES TRIGLYPHES ET DE L'ARCHITRAVE

SYSTÈME D'EMBOÎTEMENT DES TUILES, AVEC TUILE FAÎTIÈRE ET ANTÉFIXE

COSTUMES

La nudité des athlètes trouverait son origine dans une légende. Lors d'une des premières éditions des jeux, une femme se serait fait passer pour un entraîneur. Elle était la fille d'un athlète, la veuve d'un autre champion et... la mère d'un troisième. Lors de la victoire de ce dernier, le fils avait embrassé sa mère, faisant tomber son vêtement et révélant ainsi sa féminité. Alors qu'elle aurait dû être punie de mort, la malheureuse fut épargnée en raison du palmarès de ses familiers !





Le croquis ci-dessous aidera le lecteur à repérer les différents éléments numérotés qui sont illustrés dans les deux pages précédentes.

CLASSIFICATION :

De 1 à 10 : Dieux de l'Olympe.

De 11 à 36 : Athlètes, entraîneurs, juges et dignitaires.

DESCRIPTION :

1 : Aphrodite

2 : Athéna

3 : Héra

4 : Zeus

5 : Hadès

6 : Hermès

7 : Poséidon

8 : Arès

9 : Artémis

10 : Héraklès

11 : Lors des cérémonies des Jeux olympiques, les sacrifices étaient fréquents ; effectués par les prêtres, ils apportaient une notion sacrée aux jeux.

12 et 13 : Gardes scythes, vêtus de leurs habits traditionnels richement décorés.

14 : Artisan au travail.

15 : Victoire, femme ailée symbole de la réussite.

16 : le couronnement de Polymidias de Skotoussa, qui fut un illustre et célèbre champion de pancrace en 408 av. J.-C.

17 : Les vainqueurs se voyaient décorés, par les hauts-dignitaires de la ville, d'une couronne d'olivier sacré.

18 : Enak en joueur de timbale. La musique, très importante, rythmait chaque instant dans les stades.

19 : Joueur de lyre, instrument traditionnel de la Grèce antique. On en pince les cordes qui résonnent dans la caisse, qui à son tour amplifie le son.

20 : Malgré la violence de certaines disciplines, les arbitres veillaient au respect des règles.

21 : Des entraîneurs assistaient les athlètes, et les formaient à la rudesse des différentes disciplines.

22 : Athlète féminine spartiate. Contrairement aux Grecs, les filles spartiates s'adonnaient aux joies du sport.

23 : Lancer du javelot. Ce dernier était équipé d'une lanière de cuir qui permettait de l'envoyer plus loin.

24 : Le sauteur en longueur muni d'haltères.

25 et 26 : Discipline essentielle des olympiades, le pancrace est un mélange de lutte et de pugilat, d'une extrême violence, bien souvent tous les coups étaient permis.

27 : En guise de tenue, les athlètes s'enduisait d'huile, afin de se protéger de la poussière. À la fin de l'épreuve l'athlète se raclait le corps avec un strigile avant de passer aux ablutions.

28 : Lancer du disque ; le poids de ce dernier pouvait parfois atteindre près de 6 kilos.

29 : Aurige, vêtu d'un chiton (longue tunique), souvent coloré et serré haut sur le ventre.

30 : Le pugilat, ancêtre antique de la boxe.

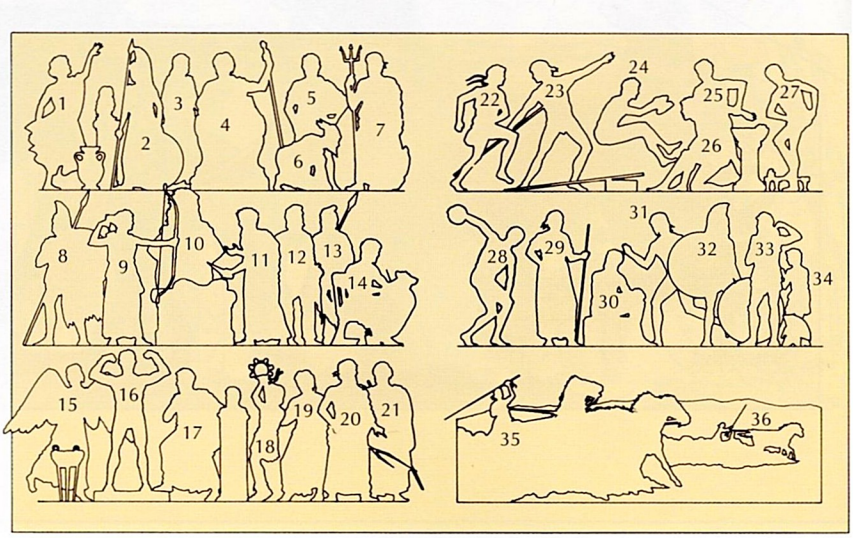
31 : La course à pied.

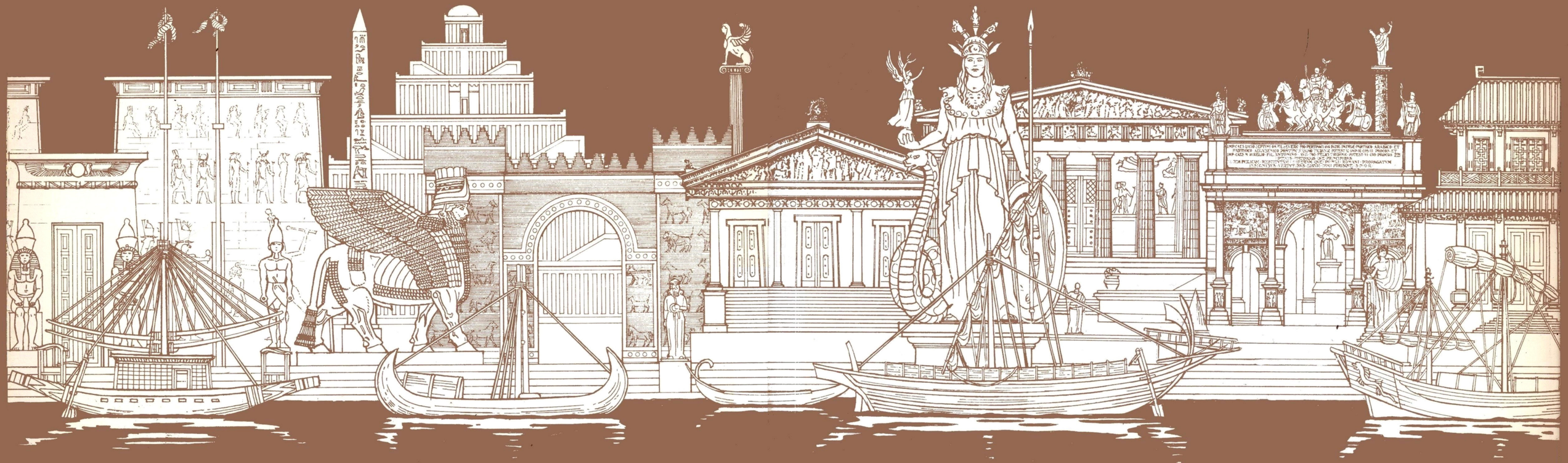
32 et 33 : Certains athlètes participaient aux courses à pied, mais équipés d'une tenue militaire d'hoplite, casque et bouclier compris, afin de renforcer la difficulté de l'épreuve.

34 : Les enfants participaient également aux jeux olympiques, mais cependant à un nombre plus restreint de disciplines. Parfois, ils servaient aussi "d'écuyers" aux athlètes adultes.

35 : Quadrige, attelage à quatre chevaux. La légèreté des chars détonnait bien souvent avec la masse des destriers.

36 : Bige, attelage à deux chevaux.





JACQUES MARTIN

ALIX

ALIX L'INTRÉPIDE • LE SPHINX D'OR • L'ÎLE MAUDITE • LA TIARE D'ORIBAL • LA GRIFFE NOIRE • LES LÉGIONS PERDUES • LE DERNIER SPARTIATE • LE TOMBEAU ÉTRUSQUE • LE DIEU SAUVAGE • IORIX LE GRAND • LE PRINCE DU NIL • LE FILS DE SPARTACUS • LE SPECTRE DE CARTHAGE • LES PROIES DU VOLCAN • L'ENFANT GREC • LA TOUR DE BABEL • L'EMPEREUR DE CHINE • VERCINGÉTORIX • LE CHEVAL DE TROIE • **avec Rafael Morales** Ô ALEXANDRIE • LES BARBARES • LA CHUTE D'ICARE • LE FLEUVE DE JADE

SPARTACI FILIUS • L'ENFANT GREC en version grecque • AVEC ALIX • LA VOIE D'ALIX • L'ODYSSÉE D'ALIX 1 • **avec Christophe Simon** L'ODYSSÉE D'ALIX 2

LES VOYAGES D'ALIX

avec Pierre de Broche LA GRÈCE 1 • LA GRÈCE 2 • **avec Rafael Morales** L'ÉGYPTE 1 • L'ÉGYPTE 2 • **avec Gilles Chaillet** ROME 1 • ROME 2 • **avec Marc Henniquiau** LA MARINE ANTIQUE 1 • LA MARINE ANTIQUE 2 • POMPÉI 1 • **avec Jacques Denoël** LE COSTUME ANTIQUE 1 • LE COSTUME ANTIQUE 2 • LE COSTUME ANTIQUE 3 • LES ÉTRUSQUES 1 • **avec Vincent Henin** CARTHAGE • JÉRUSALEM • PÉTRA • **avec Laurent Bouhy** ATHÈNES • **avec Cédric Hervan** PERSÉPOLIS • **avec Jean Torton** LES MAYAS 1 • **avec Cédric Hervan et Yves Plateau** LES JEUX OLYMPIQUES

LEFRANC

LA GRANDE MENACE • L'OURAGAN DE FEU • LE MYSTÈRE BORG • **avec Bob de Moor** LE REPAIRE DU LOUP • **avec Gilles Chaillet** LES PORTES DE L'ENFER • OPÉRATION THOR • L'OASIS • L'ARME ABSOLUE • LA CRYPTE • L'APOCALYPSE • LA CIBLE • LA CAMARILLA • LE VOL DU SPIRIT • **avec Christophe Simon** LA COLONNE • EL PARADISIO

JHEN

avec Jean Pleyers L'OR DE LA MORT • JEHANNE DE FRANCE • LES ÉCORCHEURS • BARBE-BLEUE • LA CATHÉDRALE • LE LYS ET L'OGRE • L'ALCHIMISTE • LE SECRET DES TEMPLIERS • L'ARCHANGE

KEOS

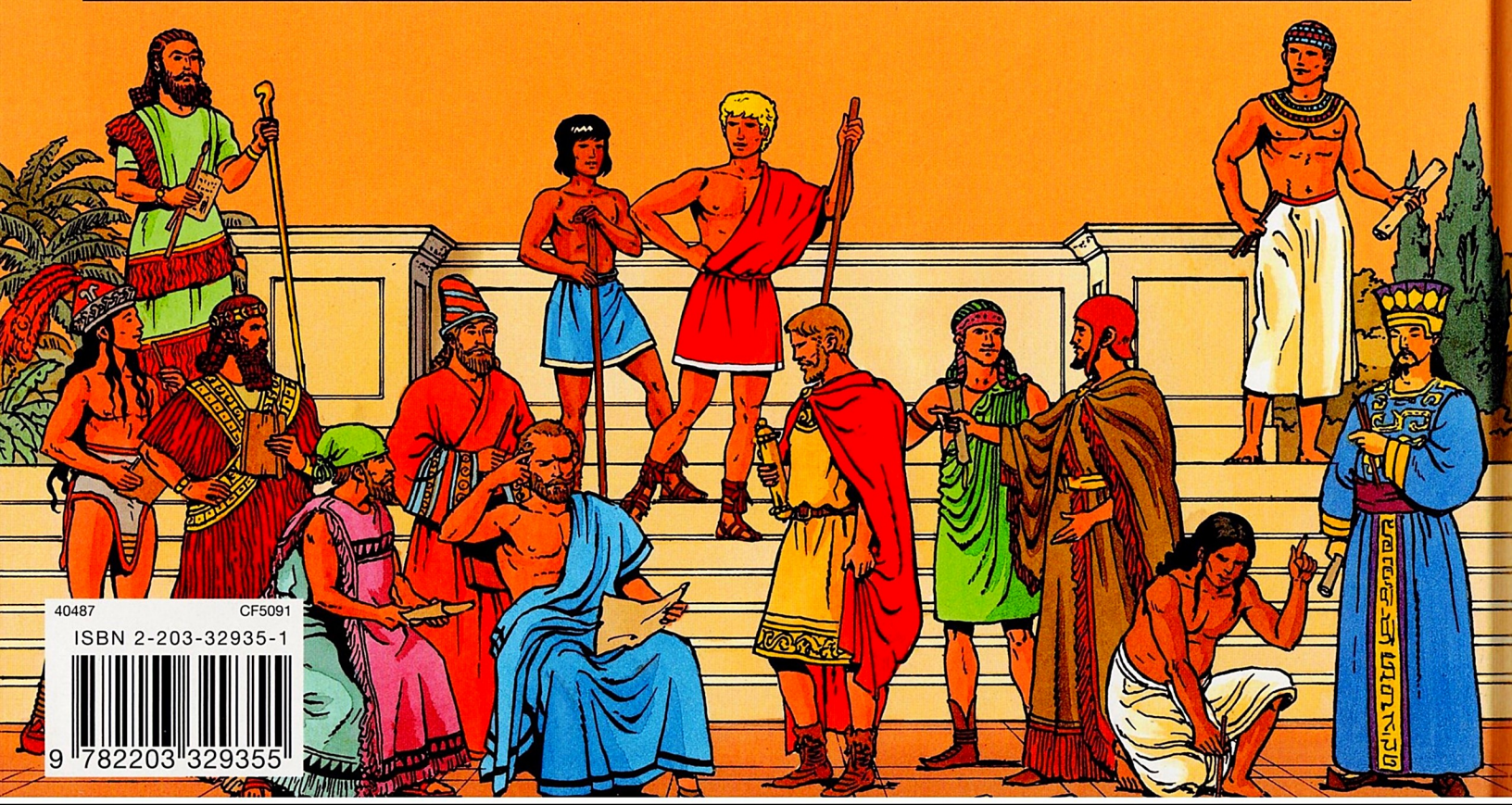
avec Jean Pleyers OSIRIS • LE COBRA • LE VEAU D'OR

ORION

LE LAC SACRÉ • LE STYX • **avec Christophe Simon** LE PHARAON

LOIS

avec Olivier Pâques LE ROI-SOLEIL



40487 CF5091
ISBN 2-203-32935-1
9 782203 329355